

Año 1 No. 12 PRECIO $8.000 M.N.
N $8.00 M.N.
ISSN 0188-7610
CLUB
Nintendo®
STREET FIGHTER II
BLANKA
CURSOS NINTENSIVOS DE:
ADVENTURE ISLAND 3
Super DOUBLE DRAGON
CONOCE A:
BART'S NIGHTMARE
MARIO PAINT
¿QUE HAY DENTRO DE MEGA MAN?
Death Valley Rally
POSTERS DE: CONTRA FORCE Y SUPER MARIO KART
0 37634 13138 1
12


La
CATSUPSITA
DEL FUERTE
¡es mía!
Desde el tamaño hasta el sabor, todo en la Catsupsita encanta.
Catsupsita Del Fuerte, con la excelencia del mejor tomate Del Fuerte.
Del Fuerte
El que sabe, sabe.
"El jitomate te da vitamina C". Reg. S.S.A. No. 82028 "A" UAS 36
salsa catsup
DEL FUERTE
CATSUPSITA
CONTENIDO NETO: 225g.

# EDITORIAL

Gracias a nuestros lectores hemos hecho que Club Nintendo contenga información súper actualizada. Prueba de ello fue que en nuestro número 10 del mes de septiembre (el cual tuvimos listo para impresión 30 días antes) ya sabíamos cómo hacer que pelearan Ryu contra Ryu del mismo color, y aunque una revista norteamericana publicó el truco en el mismo mes de septiembre, nosotros preferimos trabajar bien el truco y, a nuestro juicio, la explicación que nosotros dimos en la revista #11 quedó mucho más clara y sencilla que la revista norteamericana.

Club Nintendo #9 del mes de agosto también publicó el reto 20 de Street Fighter II (¿Qué se oye al presionar Start sin perder un solo round?) y además de toda la lista de lectores que lo lograron, también la misma revista norteamericana "contestó" este reto, nada fácil por cierto, un mes después.

Otro ejemplo es el concurso que esa revista lanzó en el mes de agosto y en el cual tenías que descubrir el Level Select de Super Adventure Island, mientras que en el mismo mes Club Nintendo #9 publicaba este secreto en la página 41 (Si tú viste las 2 revistas pudiste ganar ese concurso).

Todo esto es para decirte que estamos trabajando muy duro y que si C. Itoh está trayendo los mejores juegos antes que lleguen a Estados Unidos y Canadá, Club Nintendo también está haciendo lo mejor posible para ofrecerte información actualizada como en cualquier otra parte del mundo.



# SUMARIO

**EN NUESTRO PROXIMO NUMERO DE ANIVERSARIO ENTERATE COMO GANAR UN SUPER NINTENDO. BUSCALO A TIEMPO.**

## POSTER EN PAGINAS CENTRALES




**CLUB NINTENDO**
**Año 1 No. 12 Noviembre 1992**

Revista Coeditada entre:

**Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.**

**Director General**
Teruhide Kikuchi

**Director de Administración**
Jorge Stone

**Director Editorial**
José Sierra
Gustavo Rodríguez

**Producción:** Network Publicidad
**Diseño:** Francisco Cuevas
**Investigación:** Jesús Medina / Adrián Carbajal/ Juan E. Islas
**Agentes secretos:** SPOT/ AXY

**Editorial Samra, S.A. de C.V.**

**Consejero Delegado**
Gustavo González Lewis

**Presidente y Director General**
Sergio Garcés Solis de Ovando

**Directora de Ventas**
Guadalupe Pardo Aguirre

**Director de Producción**
Jesús Lara Garza

**Ventas de espacio publicitario:**
Directora de ventas: Guadalupe Pardo Aguirre
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Mújica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

**(DR) Club Nintendo** Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de C.ITOH & Company de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92.
Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.
Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.



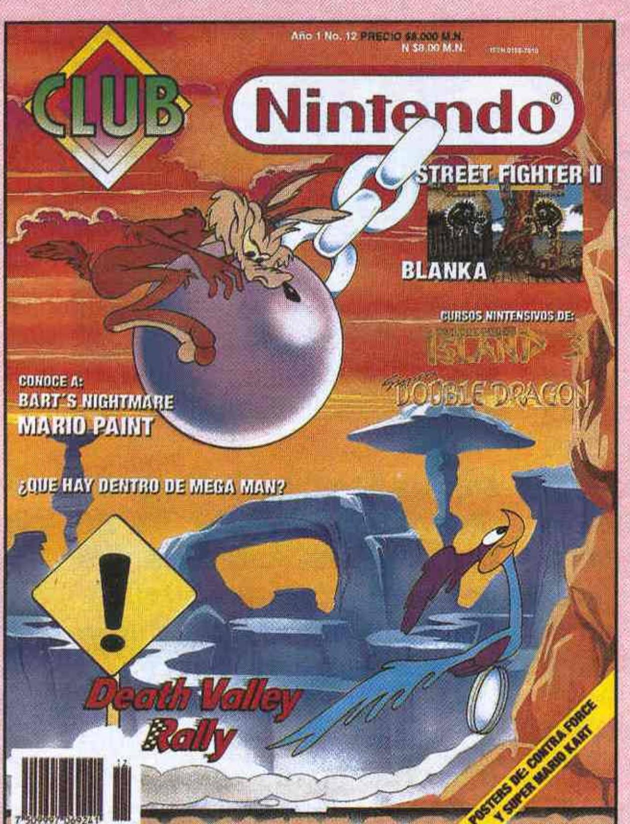


Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

ROAD RUNNER'S DEATH VALLEY RALLY

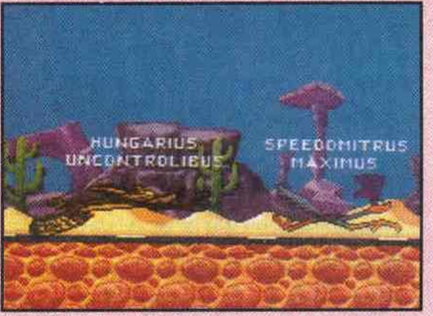
# NUESTRA PORTADA




La interminable carrera en el desierto continúa de las clásicas caricaturas del Correcaminos en tu SNES, gracias al cartucho Death Valley Rally de Sunsoft.

Esta vez tendremos que ayudar a nuestro amigo el Correcaminos a escapar de todas las trampas (marca ACME) que son puestas por el hambriento y no menos persistente Wily E. Coyote.

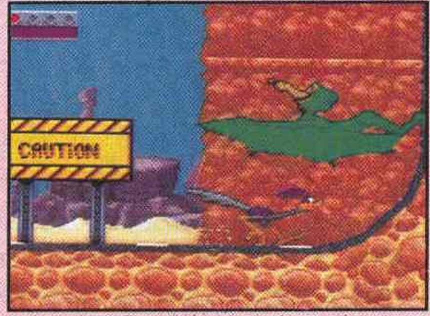
Para lograr tu objetivo de escapar del Coyote debes encontrar la salida de cada escena, en la cual serás atacado de diferentes formas, ya sea con enormes aplanadoras, piedras, patines supersónicos, raros trajes e infinidad de cosas, todas operadas por el hambriento Wily.




**Las 2 estrellas de este juego: El Coyote y el Correcaminos, y claro que no podía faltar la clásica presentación.**



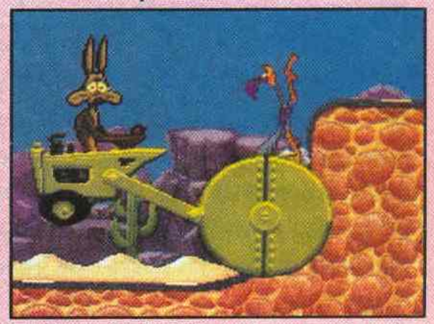
**Parece que el coyote Wily ha perdido la pista; checa los gráficos del fondo y al Coyote. Jurarás estar viendo una caricatura.**




**Todo método es válido en el desierto; a primera vista este traje te puede parecer cómico, pero nunca te debes confiar.**

La única arma del Correcaminos para escapar de todas las trampas puestas por el Coyote, es su increíble velocidad, pero eso no será todo, también tienes que buscar la salida en los pequeños laberintos del desierto, donde los barrancos, pendientes de 90 grados y puentes rotos son parte del paisaje cotidiano.

Death Valley Rally tiene gráficos tipo caricatura, de lo mejor que se ha visto para SNES, además de una buena dosis de acción y diversión; una de las innovaciones más importantes de este juego es que se pone de manifiesto la gran velocidad de graficación del SNES. Es por eso que este juego es nuestra portada del mes.



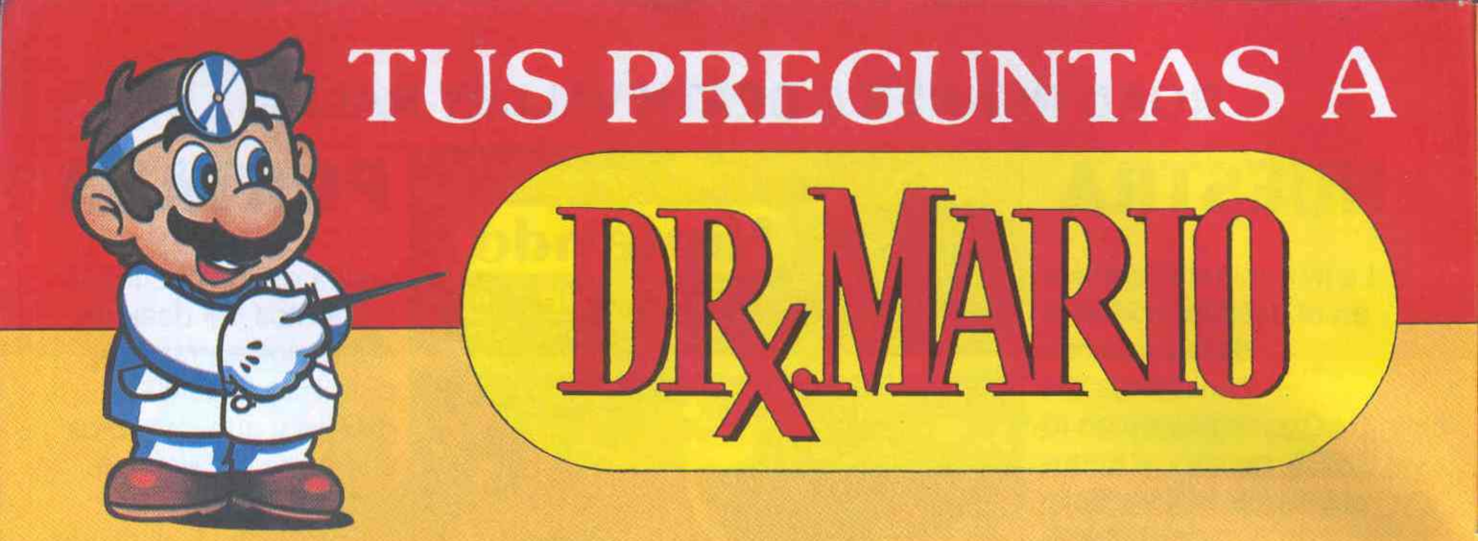
**El Coyote ha visto frustrado otro de sus planes, pero no pienses en la victoria, aún le quedan ases bajo la manga.**



**¡Vaya coche!, es hora de mostrar quién es el más rápido del desierto.**



# TUS PREGUNTAS A DR. MARIO



Felicito a Club Nintendo ya que se va superando número a número. Quisiera preguntar si los juegos que se publican en "Este mes llégale a" están de venta en Estados Unidos.

Richard Ortega Carrillo
EDO. DE MEX.

*Gracias a la aceptación que ha tenido la revista y a las miles de cartas que nos llegan con sus sugerencias, hemos logrado ir haciendo una revista más enfocada al gusto real de nuestros lectores, avanzando para mejorar bastante la calidad de las fotos de Game Boy y con el que hemos logrado hacer nuestros propios mapas de los juegos para explicar mejor los caminos y estrategias.*

*Por otra parte, en la sección "Este mes llégale a", incluimos los estrenos del mes en México (aunque algunos no lleguen desde el primer día). Estos estrenos se están dando en nuestro país antes que en Estados Unidos y Canadá, especialmente de los mejores juegos como fue el caso de Street Fighter II, Tortugas IV y el entretenidísimo Mario Paint.*

◆

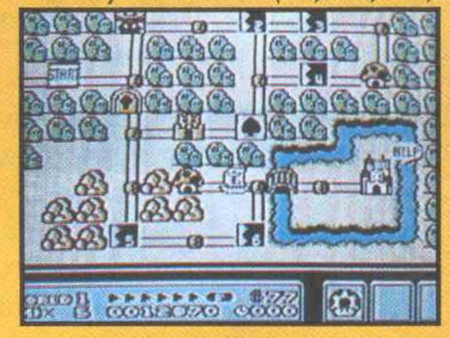
Antes que nada reciban un cordial saludo.

Soy súper aficionada al Nintendo y respecto a su consejo de coordinar el juego de dos, nos dio resultado a mi prima y a mí. Antes éramos un verdadero desastre y cuando practicamos el consejo jugamos bastante bien y nos damos consejos. Soy buena en los juegos de aventura (mientras no me enoje) y los secretos que llego a descubrir se los digo a ella, mientras que a ella le fascina Tetris y me aconseja cómo hacer más líneas y no pierda, aunque siempre me gana.

Quiero preguntarles cómo sale el barco lleno de monedas de Mario 3 porque me ha salido 4 ó 5 veces pero no sé cómo. Les deseo mucha suerte y sigan como hasta ahora.

Juana Ivette González Cedillo
MEXICO, D.F.

*Como lo publicamos en la revista 1, página 6, Axy descubrió que necesitas que la cantidad de monedas sea repetida en decenas y unidades (11, 22, 33, etc.) y que el score termine en la decena del número de monedas que tienes (con 33 monedas, el score debe ser 30), además de terminar el tiempo en cero para que el score no se altere.*



◆

Les escribo para preguntarles si en el juego Street Fighter II se pueden hacer las mismas jugadas que en las Arcadias: Guile como estatua, si aparecen las fotografías de los diseñadores del juego después de cada historia y si Sheng Long sale al aguantarle 10 rounds a M. Bison o hay que descubrir los nuevos trucos en el SNES.

Manuel Romero Espinosa
ORIZABA, VER.

*Guile como estatua era realmente una pequeña falla en la programación que ya ha sido corregida. Al igual que muchos lectores, Axy y Spot sólo han terminado Street Fighter II sin perder un round y tienen la teoría que al ganar todos los rounds en "perfect" cambie el final, y aunque han estado a punto de lograrlo los hemos tenido ocupados con otros juegos y todavía no han podido comprobar su teoría.*

*Sheng Long no sale en el juego.*



*Fue una broma de una revista americana y que mucha gente que no siguió leyendo las revistas siguientes o que no entendió bien por la barrera del idioma, creyó que esto era cierto.*

◆

Les escribo para preguntarles ¿por qué en un cartucho de los Picapiedra que vi en el tianguis Pedro tenía la cara de Super Mario Bros. 3 y otro que decía Super Mario Bros 6 al jugarlo se veía Mario Bros 3 en el juego de Tiny Toon?

EZEQUIEL ALBTO VARGAS MTZ

EDO. DE MEX.

*Esos juegos que viste son copias piratas hechas por los llamados "crackeadores", que copian los juegos sin autorización de los dueños de los derechos autorales (creadores de programas y personajes). Además engañan a los compradores haciéndoles creer que ya salió el Super Mario Bros 15. Ten cuidado porque estas copias hechas sin ningún control de calidad son las que pueden dañar las entradas de tu NES.*

◆

Somos Club Alfaleza. En nuestro Club hemos acabado 192 juegos y todavía nos faltan otros por acabar. En él somos 14 socios: Alberto Lezama, Alfadir Torres, A. López, A. Gutiérrez, J. Alavez, J. Ochoa, O. Mújica, H. Tomala, J. Corro, M. Ruiz, G. Murrieta, C. Mata, A. Gómez y J. Ibarra.
Tenemos una pregunta ¿verdad que Axy y Spot sacan los trucos de las revistas americanas?

CLUB ALFALEZA.

TIERRA BCA., VER.

*¡Por supuesto que no! Ellos han descubierto muchos trucos. Los recuadros azules que dicen Axy o Spot son de trucos nunca antes publicados. A manera de prueba te incluimos el récord de Axy en Pilotwings y no conocemos a nadie que haya podido siquiera acercársele.*




◆

Tengo 21 años. Yo sé que no soy un niño pero soy muy aficionado a jugar Nintendo. Antes no me gustaba porque no le entendía, pero una vez un primo me invito a jugarlo y me distraje bastante.
Ahora con su revista es mucho más fácil entenderle. Hay ocasiones en que me encuentro de mal humor y por el trabajo y las tensiones del día llego muy cansado, pero en cuanto enciendo el Nintendo despejo mi mente y después puedo resolver mis problemas con más tranquilidad. Pienso que es una sana distracción, une a la familia y ayuda mucho a la mente.

Fernando García Corona.

EDO. DE MEX.

*Para Nintendo no hay edades. Nosotros también creemos que quien dice que no le gusta es porque no ha buscado el tipo de cartuchos que le entretiene.*

◆

¿Por qué se pasan un número para poner la respuesta de los Retos de Mario?

Luis Eduardo Meraz

CHIHUAHUA, CHIH.

*Para preparar, imprimir y distribuir un número de la revista se necesitan entre 20 y 30 días. Esto quiere decir que mientras tú ves los retos que vienen en este número, el número del siguiente mes ya se está imprimiendo y se necesita tiempo para que los lectores resuelvan los retos y manden su carta. Por eso pedimos una disculpa a los lectores que mandan muy tarde sus respuestas y que ya no tenemos tiempo de incluirlos.*

◆

Sé que esta carta puede incomodarles un poco y sé que jamás la publicarán pero quiero comentarles lo siguiente: Sus fotos de Magic Sword las publicó una revista norteamericana... extraña coincidencia.
Dicen que Street Fighter II es el videojuego de más memoria y esto es falso ya que hay de otros sistemas y también hay de más memoria.

Adrián Márquez H.

MEXICO, D.F.

*Te queremos comentar que Capcom mandó a Club Nintendo y a todas las demás revistas las mismas fotos de Magic Sword, así es que no podemos decir siquiera que fue coincidencia. Nosotros no tomamos las fotos de revistas norteamericanas, ni ellos tomaron las fotos de nuestra revista, ya que además esto está prohibido por la ley.*
*Street Fighter II no es el videojuego de más memoria sino el videojuego casero de más memoria, tal como lo publicamos en la página 37 del número 8.*
*También tu carta nos comenta sobre los diferentes finales de Street Fighter II que se publicaron en una revista norteamericana en el mes de septiembre y que obviamente no pudimos copiar el reto # 20 de Chun-Li pues lo publicamos en agosto. Te invitamos a que no dejes de leer nuestro editorial.*

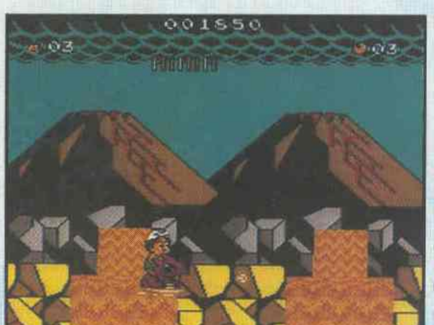
CURSO

# Nintensivo

**A**ntes de empezar con este curso te damos el truco de "Stage Select" para pasar la última isla. Pero sólo recorriendo todas las islas podrás sentir la satisfacción de haberlo acabado por ti mismo.

**Al aparecer el nombre del juego presiona la siguiente secuencia: Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, B,A,B,A y ahora escoge "8 Stage".**

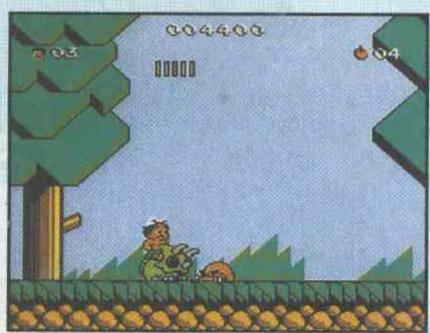
*Recuerda que en este juego los enemigos y peligros que hay en el camino siempre salen o aparecen en un lugar fijo.*




Antes de entrar a la primera escena escoge al dinosaurio rojo, ya que con él puedes pararte sobre la lava sin que te eliminen. Además, con su disparo, destruyes las rocas.








Antes de entrar a la siguiente escena escoge al dinosaurio verde, ya que con él puedes girar por un instante y así eliminar enemigos y rocas.

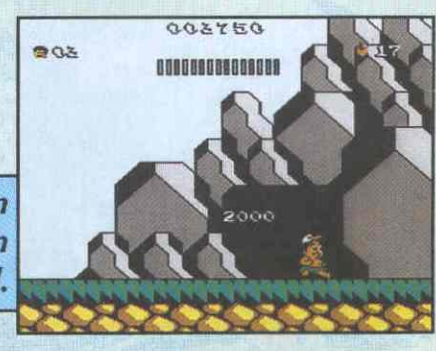






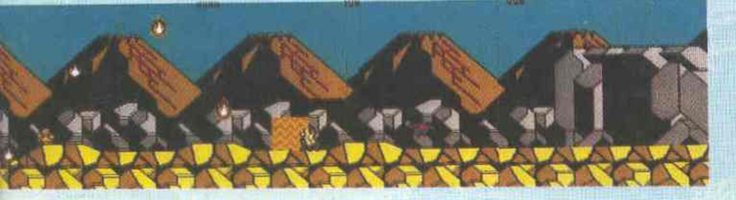

*Donde aparecen las hachas que disparas hay un huevo escondido.*

*Cuando pases una escena sin armas o dinosaurios te darán 2000 puntos al final.*



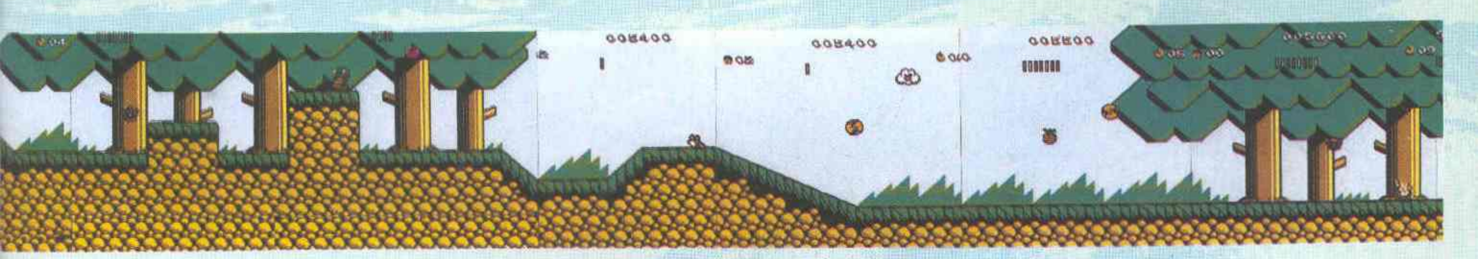


Asegúrate de eliminar a este enemigo para que deje caer un huevo que te dará un dinosaurio rojo.



Sin titubear puedes pasarte corriendo por debajo de los sapos (pero recuerda que los sapos verdes no saltan).





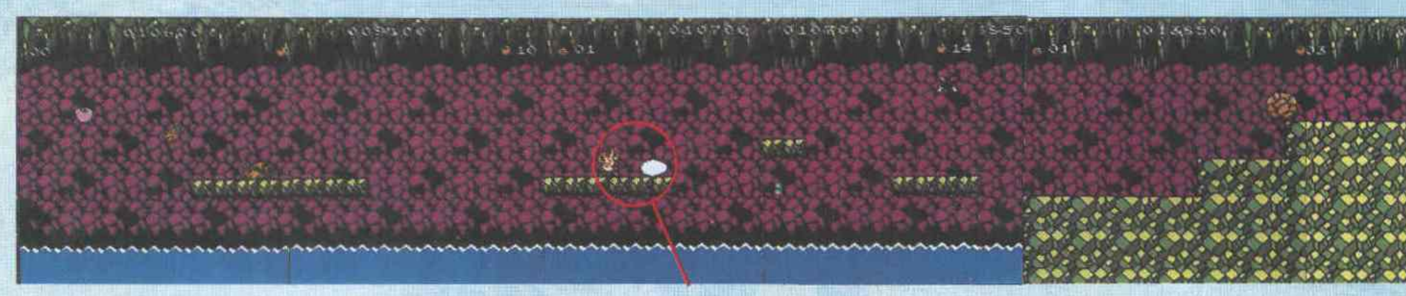






Antes de entrar a la siguiente escena escoge el dinosaurio azul para poder saltar a gran distancia.

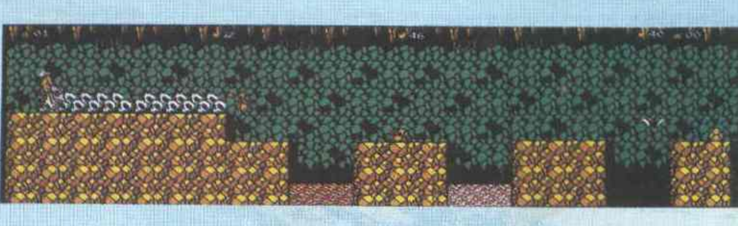




Colócate donde se ve el huevo y salta verticalmente para que aparezca el huevo y te dé carne que llenará tu energía.



Antes de entrar a esta escena escoge el dinosaurio que vuela (violeta) y el campo de fuerza para pasar toda la escena volando, pero tienes que tomar las dos frutas que aparecen o no te alcanzará la energía.





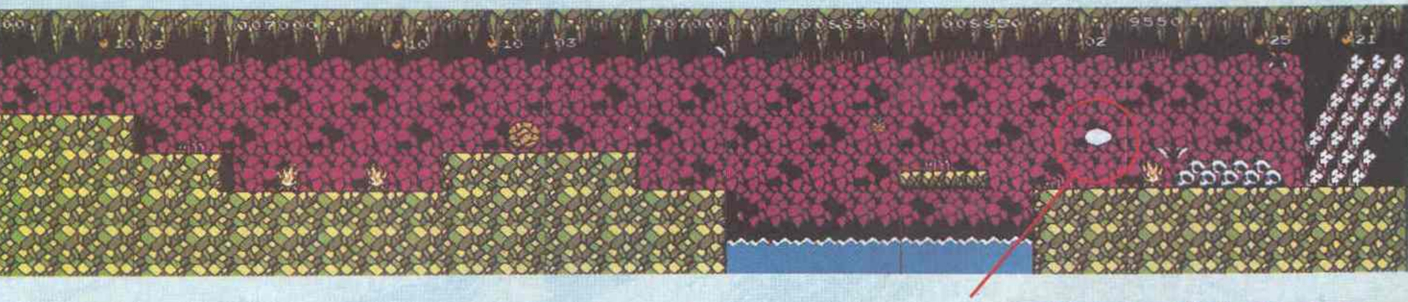


Saca ventaja de tu velocidad para pasar toda la escena, pero ten cuidado porque este enemigo aparece corriendo detrás de ti. Si lo eliminas, ya que se pasó al frente, aparecerá un control de Nintendo que te dará 1000 puntos.





Rompe primero el huevo de la derecha para que salga una hada que te protegerá por un momento, y después el de la izquierda para obtener puntos. (si lo haces al revés saldrá una berenjena que te restará energía).

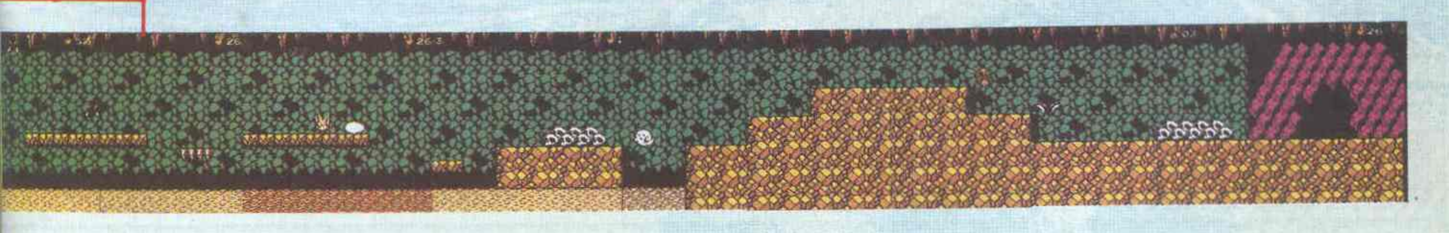


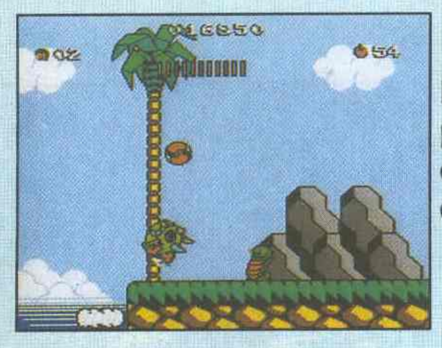





Colócate donde se ve el huevo; después de eliminar a los enemigos salta verticalmente y no muevas el control para nada, así aparecerás dentro del rectángulo morado para tomar la gema. Después de tomar todos los premios salte por el camino de la derecha que dice "SKIP".

Esta es la única parte donde tienes que volar un poco bajo para esquivar al cuervo.





Esta escena la puedes pasar con el dinosaurio verde.







Antes de entrar a esta escena escoge el dinosaurio rojo y si tienes un campo de fuerza, también.





## CONFRONTACION FINAL

Al pasar la última escena enfrentarás a una nave; para eliminarla súbete a la base del centro y dispárale cuando se aleje. Luego, cuando se acerque, bájate a donde indica la segunda foto y espera que te dispare, entonces pégate a la orilla de la pantalla para esquivar el disparo y repite la jugada.

**Después la secuencia a seguir es:**

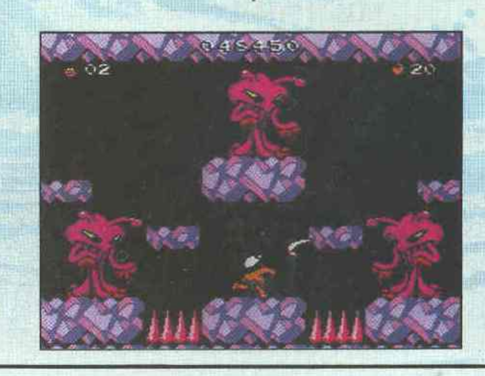
1)Dispárale al de la derecha (el enemigo de arriba está volteando a la derecha).

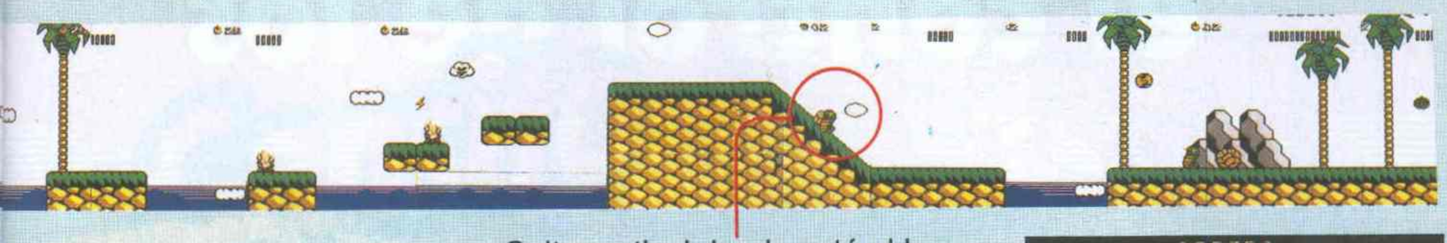






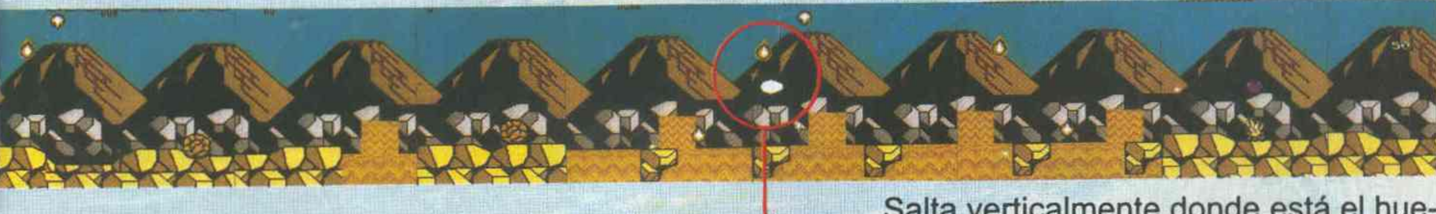






Salta vertical donde está el huevo y así llegarás a la escena. Si pasas toda la escena de bonus sin déjar un solo premio, obtendrás un campo de fuerza.



Salta verticalmente donde está el huevo para que la leche te llene de energía.



Espera que pase la lava para saltar el fuego.

2)Dispárale al de la izquierda (el enemigo de arriba está volteando a la izquierda).



3)Súbete a la base y dispárale al del centro (los enemigos de abajo están volteando hacia la izquierda).



Si el enemigo te dispara horizontal, no necesitas saltar.



# el control de los PROFESIONALES

por: Axy y Spot

¡Que tal! Ahora en El Control de los Profesionales te vamos a hablar precisamente de un control profesional: "Capcom PowerStick Fighter".

No es un secreto que Capcom lanzó al mercado este control para Street Fighter II (sobre todo porque este juego tiene una pantalla de opciones para acomodar los botones automáticamente tipo Arcadia, los golpes en los 3 botones de arriba y las patadas en los de abajo); pero eso no quiere decir que este control sea exclusivo del Street Fighter II ¡Para nada!, ya que lo puedes usar en todos los cartuchos que juegas con el pad normal del SNES y del NES también. Este control está muy bien pensado e incluye una gran cantidad de opciones y funciones que te enlistamos abajo:



El disparo automático es una gran opción; checa el daño que puedes hacer con patadas débiles en Street Fighter II ¡hasta 7 seguidas le puedes dar al contrincante!

El CPS Fighter cuenta con Disparo Turbo Automático, función con la que podrás dejar tu control disparando automáticamente sin necesidad de presionar los botones. Para prender esta función sólo escoge la velocidad de tu disparo (turbo 1,2 ó 3) y después presiona al mismo tiempo Turbo 1 y Turbo 2.

Hay unos juegos en los que, por su rápida acción, usar la opción de cámara lenta es de gran ayuda para los videojugadores. Para usarla necesitas escoger la velocidad adecuada de la cámara lenta (con la velocidad de los turbos) y ya que lo hayas hecho presiona al mismo tiempo el turbo de tu elección y Start. Cabe mencionar que la velocidad de la cámara lenta varía en algunos juegos, generalmente es mejor el turbo 2.

Y si esto te parece poco, también se vende por separado un adaptador para poder jugar a control remoto con el control (sin necesidad de cables).

Sin duda éste es uno de los mejores accesorios que puedes conseguir para tu NES y SNES.




**1.**- Joystick tipo Arcadia.- Con el Joystick se tiene mejor control sobre los personajes y se pueden hacer secuencias complicadas.

**2.**- Botones Select y Start.- Tienen las mismas funciones que en los controles pad.

**3.**- Set de 6 botones.- Ahora los 6 botones del control pad del SNES se encuentran juntos para un más fácil uso de ellos y están estratégicamente colocados para que te acostumbres rápido a ellos.

**4.**- Turbos.- Este control tiene 3 diferentes velocidades de disparo automático: "Turbo Extra (1)", "Turbo Normal (2)" y "Turbo Moderado (3)", los cuales podrás programar independientemente en cada botón, dependiendo de tus necesidades de disparo automático en cada juego.

**5.**- Modo 4-8.- Hay algunos juegos de NES y SNES que no usan las 8 direcciones del control, sólo cuatro, pero con este Swicht podrás cancelar las diagonales y así tener un mejor funcionamiento.



















CLAVE D 100AA.

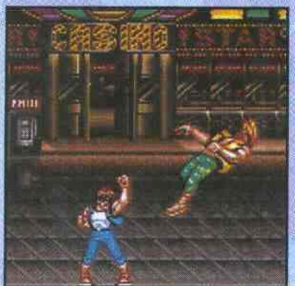
# CURSO Nintensivo

Double Dragon ahora está súper, y para combatir con éxito en este cartucho necesitas aprender y practicar todas las técnicas que te presentamos.



Las calles han sido invadidas por un grupo de narcotraficantes conocidos como los Black Shadow Warriors. Sólo los hermanos Lee tienen el suficiente coraje y valor para enfrentarse a ellos (y claro... tú también). ➡

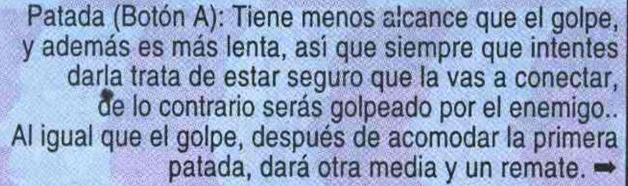
Billy y Jimmy, como maestros que son de las artes marciales, tienen una gran variedad de golpes; al principio sólo te vamos a dar lo básico, después te iremos diciendo cómo se hacen los golpes especiales y además te daremos algunas técnicas para luchar con los enemigos.



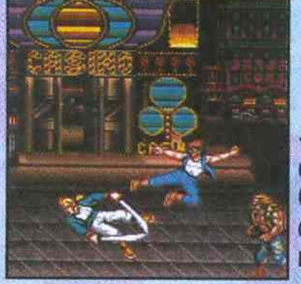
## Golpes, patadas y otras cosas

⬅ Golpe (Botón Y): Es el ataque estándar más rápido, tiene más alcance que la patada y por lo mismo no quedas a merced de un contraataque enemigo, además de ser el ideal para empezar una combinación de golpes.
Cada que conectes al enemigo cambiará la forma del golpe dando golpe normal, medio y remate, sucesivamente, siendo éste último el más fuerte.





Patada (Botón A): Tiene menos alcance que el golpe, y además es más lenta, así que siempre que intentes darla trata de estar seguro que la vas a conectar, de lo contrario serás golpeado por el enemigo..
Al igual que el golpe, después de acomodar la primera patada, dará otra media y un remate. ➡



⬅ Salto (Botón X): Con el salto podrás alcanzar lugares como botes, sillas y casetas telefónicas.
Cuando estés saltando podrás dar una patada, para lo cual debes apretar cualquiera de los botones X, A, Y, B, mientras estás en el aire.



Defensa (Botón B): Con la defensa podrás defenderte de todo tipo de ataques (menos cuchillos y los boomerangs).
Cuando algunos enemigos traten de golpearte y tengas defensa, los engancharás para iniciar una serie de golpes. ➡



⬅ Golpes con el enemigo "enganchado". Cuando tienes enganchado al enemigo puedes hacer 4 diferentes cosas:
1.-Apretando el botón de puño (Y) darás una serie de golpes al rostro del enemigo.
2.-Con el botón de patada (A) darás primero 3 patadas al estómago del contrario y después golpearás su rostro.
3.-Con el botón de salto (X) arrojas al enemigo sobre tu hombro.
4.-Combinar el 1 ó 2 con el 3, ó el 1 con el 2 y viceversa.



Dragon Power (Botones L o R): El Dragon Power ayuda a los hermanos Lee a mejorar sus técnicas de ataque; cuando la línea de Dragon Power llegue al máximo los hermanos Lee podrán dar sus golpes con mayor rapidez y fuerza. ➡



# Super DOUBLE DRAGON

## Conociendo al enemigo

Los Black Shadow Warriors son un grupo bien organizado y entrenado, eso es lo que los hace tan peligrosos, pero... ¿quiénes son?



Williams y Roper.- Son miembros clásicos de los Black Shadow Warriors, expertos en Kempo; son muy rápidos y tienen muy mal humor, además de que odian ser arrojados por los aires. ➡



⬅ Baker.- Es un maestro con el uso de las espadas chinas, tanto así que él usa dos en lugar de una.




Jeff.- Es el maestro de artes marciales de los Black Shadow Warriors; no sólo se parece a Billy y Jimmy Lee, sino que también pelea como ellos. ➡

## LAS VEGAS

Primero conoce el uso del Dragon Power: Cuando tu línea de Dragon Power se encuentre a menos de la mitad, podrás dar 2 golpes diferentes; cuando presionas golpe, das un revés que aturde a tus enemigos; con patada da un pequeño brinco para patear con más fuerza la cara (además derribas al enemigo); cuando la línea del Dragon Power se encuentra a más de la mitad puedes dar una patada giratoria presionando golpe o patada.















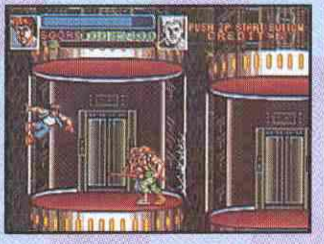

Tu primer encuentro con armas: Además de tus habilidades con puños y pies, a lo largo del juego podrás usar algunas armas que traen los enemigos:

Bo: Un arma muy potente, pero de poco alcance.

Boomerang: Causa daño a todos los enemigos que tengan la desgracia de cruzarse en su trayectoria; para volverlo a usar debes golpearlo cuando venga de regreso.

Chacos: La mejor de todas, ya que además de causar mucho daño, es rápida.

Otro movimiento, rebotar en la pared: Al igual que Double Dragon III de NES, puedes usar la pared para rebotar en ella y así caer sobre los enemigos con una patada; para lograrlo brinca sobre una pared y mantén el control al lado contrario de ésta y así rebotarás; ya en el aire presiona A, B, X ó Y para dar una patada.











Jefe de misión 1: Steve
Steve tiene la apariencia de un hombre de negocios, pero es un peleador nato. Para restar su energía rápidamente lo mejor es darle un golpe de revés para aturdirlo y después un remate, ya sea con golpe o patada.

## CHINA TOWN






Patada continua: Como te dijimos en un principio, la patada es fuerte, pero lenta y de poco alcance. Para corregir este problema se puede realizar la patada continua haciendo el control hacia abajo y presionando patada, así pateará primero la pierna y después la cara del contrincante, con lo cual quedará aturdido y listo para tomarlo de los cabellos o rematarlo.

Cuando un enemigo está a una altura mayor que la tuya (ya sea que esté parado sobre una caja, una base o en escaleras, como en este caso) queda imposibilitado para atacarte, pero tú no. Aquí, como los enemigos salen por la escalera, es muy fácil eliminarlos, pero primero debes colocar a los 2 primeros que salen (un Baker y un Steve) en la escalera, por la tendencia del programa de ponerte siempre un enemigo atrás; haz que suba uno y después brinca al que viene atrás de ti.





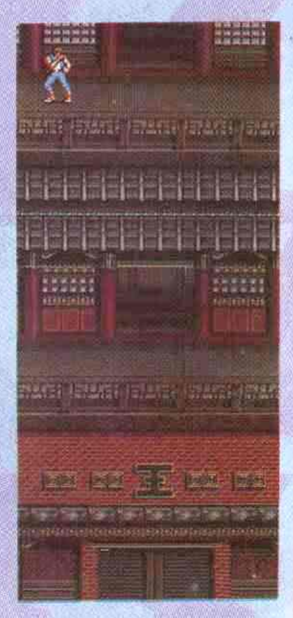


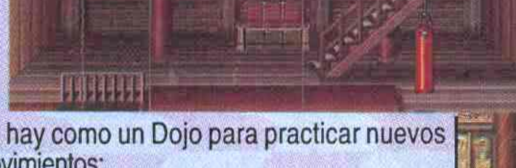






Aquí hay un dato muy curioso. Después de patear muchas veces el costal de entrenamiento, éste se cae y con él puedes golpear a tus enemigos.









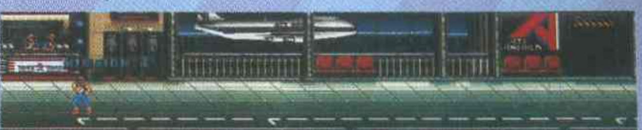
No hay como un Dojo para practicar nuevos movimientos:
La patada de picada causa más daño que una brincando normal; para ejecutarla, al brincar presiona abajo en tu control y en lo más alto presiona A, B, X ó Y.

## AEROPUERTO



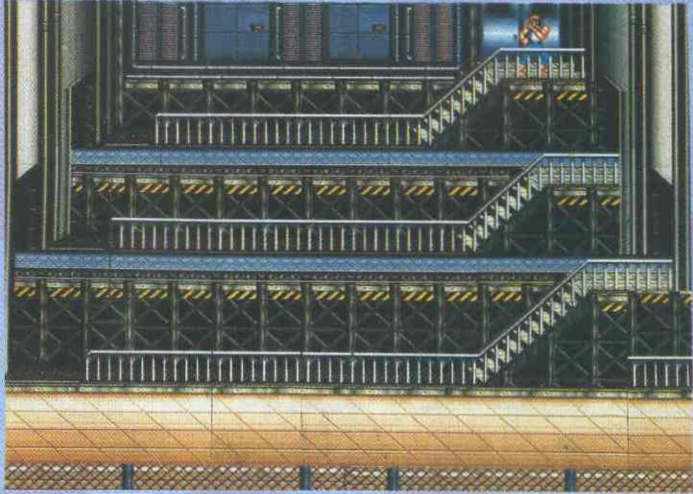
Un clásico movimiento: Tomar de los cabellos es un movimiento clásico en los Double Dragon, y claro que en este juego no podía faltar.

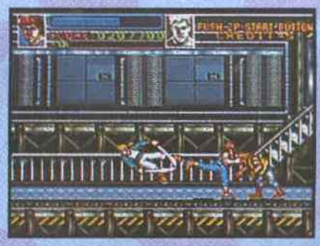
Para lograrlo debes aturdir a tu contrincante, acercarte a él para agarrarlo y ya así presiona golpe o patada para golpearlo o salto para arrojarlo.





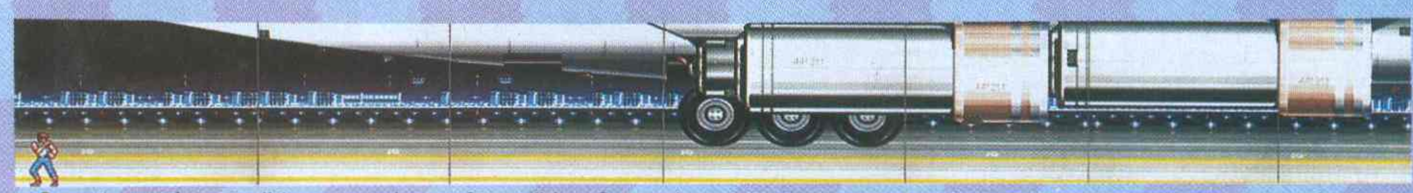








Estrategias para los Baker: Los Baker son enemigos muy molestos, ya que no les puedes aplicar la técnica de enganche o la de agarrarlos de los cabellos; una técnica que les resta mucha energía es darles 2 golpes y después una patada (con 3 de éstas los eliminas). Además de esto, ellos son los que más se acercan por atrás cuando tienes sujetado de los cabellos a un enemigo, así que quedan a la medida para darles una patada por atrás haciendo el control hacia el lado contrario del enemigo agarrado y usando el botón de patada.



Cuando estás aturdido, no todo está perdido: Generalmente, después de recibir 3 golpes seguidos del enemigo, nuestro personaje se aturde, no te asustes, si tienes suerte el enemigo se alejará para darte un golpe más fuerte; cuando esté a punto de golpearte presiona el botón de defensa (o muévete hacia arriba o abajo) para evitar ser golpeado.

NOTA: Cuando tu personaje esté aturdido no muevas rápidamente el control o los botones como en Street Fighter II, aquí es inútil.









Jefe de Misión 2: Jackson

Este ex-campeón de peso completo tiene precisamente la misma actitud dentro y fuera de un ring: Agresividad total. Para no ser presa de sus jabs y uppercuts siempre trata de mantenerlo a distancia golpeándolo cuando se acerque; aunque veas que pone defensa sigue así y de repente le entrará un golpe y luego otro de remate. También puedes usar la técnica de revés y remate, pero cuando no haya otro tipo de enemigos.

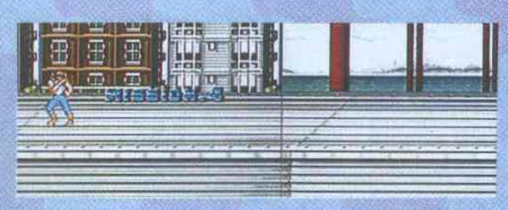
Jefes Misión 3: Chin Ron Foo y Chin Ron Pyo

Estos hermanos son verdaderos expertos en artes marciales, pero no creas que son muy difíciles, son muy fáciles de golpear con la patada continua; así los aturdirás y podrás rematar de la forma que quieras.





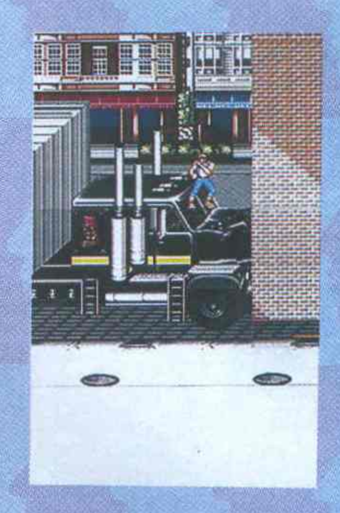
## PELEA SOBRE EL PUENTE GOLDEN GATE



Para evitar que el viento te empuje hacia atrás puedes agarrar o enganchar a un enemigo o mantenerte golpeando o pateando; ten cuidado al estar caminando en la parte de abajo, ya que te puedes ir por la orilla del camión.

Enemigo Misión 4: Mc Guire

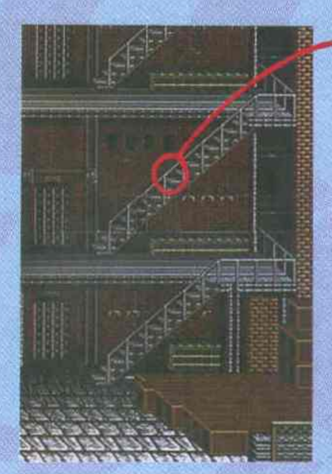
Realmente en esta escena no puedes vencer a Mc Guire, ya que después de algunos golpes él escapará dejando a un grupo de enemigos. ¡En fin!, ya será para la próxima.











Para bajar las escaleras y no ser golpeado por los enemigos, quédate aproximadamente a mitad de la misma y cuando se pongan debajo de ti podrás bajar sin ningún problema.

Enemigo Misión 5: Mc Guire

Ahora sí no debe escapar: Primero trata de eliminar a sus "guardaespaldas", debido a que este enemigo es un fan de poner defensa y por tratar de golpearlo los demás te pueden llegar por atrás. La mejor técnica (y la más segura) es la de golpearlo cuando está sobre las cajas; debes tener cuidado, ya que si insistes en golpearlo cuando él tiene la defensa, se te puede arrojar girando a gran velocidad y... ¡ouch!

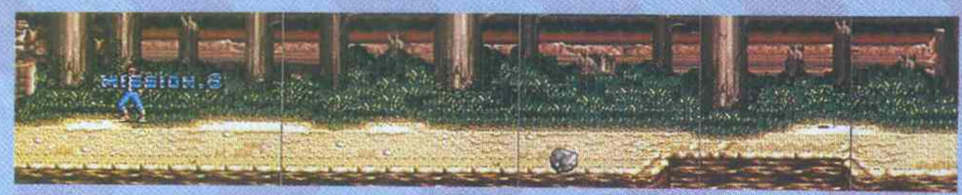






## BOSQUE Y MONTAÑAS

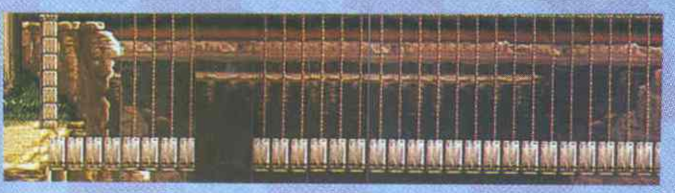
Si tú eres de los jugadores que les importa más avanzar que obtener puntos, puedes tomar ventaja de este hoyo y arrojar a tus enemigos por ahí, ya sea golpeándolos o aventándolos.



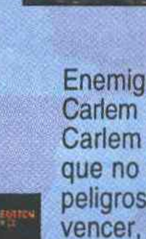




Para avanzar más brinca de la orilla de la base, haz una patada de picada en lo más alto y así no te caerás; también puedes realizar una patada "de helicóptero" con el Dragon Power a más de la mitad de su capacidad.







Enemigo Misión 6: Carlem

Carlem es un enemigo que no es nada peligroso ni difícil de vencer, sólo colócate en donde indica la foto y mantente golpeando y él, por su deseo de destruirte, se "golpeará" sin que tú tengas que seguirlo o esquivarlo.



## BARRIOS BAJOS

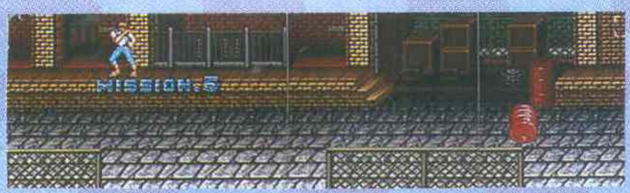
Patada saltando hacia atrás:
Cuando saltas para patear, siempre atacas hacia el frente, dejando descuidada la parte de atrás, pero para corregir eso también puedes patear hacia atrás; para hacerlo sólo debes hacer el control hacia el lado contrario al que está viendo tu personaje y presionando A, B, X, ó Y. Este movimiento es muy útil cuando te equivocas al saltar.



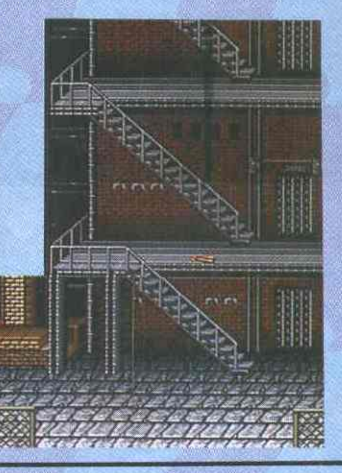









No es necesario subir a la base de las escaleras, ya que estando aún en ellas puedes golpear al enemigo que está arriba, además de ser más fácil si traes chacos. NOTA: Que ellos no te puedan golpear no significa que la explosión de la granada no te dañe, bájate cuando explote.



## CASA DE DUKE

Tus enemigos más fuertes los encontrarás a lo largo de esta escena, ya que están protegiendo al líder Duke. Para prueba, en esta parte deberás pelear contra Chin Roon Foo y Chin Roon Pyg al mismo tiempo (además de los ya clásicos enemigos).



Cuando la alfombra te lleve a un viaje subterráneo no te espantes, los enemigos que te salen aquí no son gran problema... comparado con lo que viene.







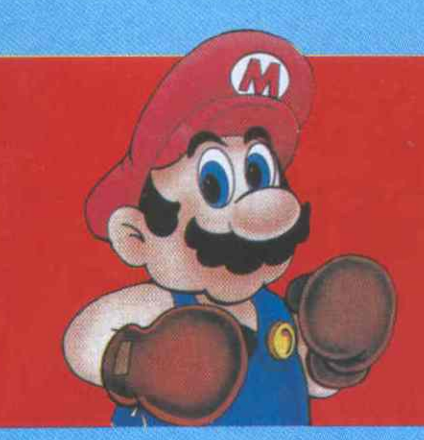



*A un cuchillo le puedes sacar más provecho: cuando veas a 2 enemigos que ocupan un mismo espacio, arrójales el cuchillo y así dañarás a los 2.* *SPOT*



¡Ahora sí! la batalla final comenzará. Antes de enfrentarte a Duke debes eliminar primero a todos los enemigos de las misiones anteriores. Ahora que has llegado hasta acá sería una pena que no lograras tu cometido. Un buen uso de técnicas y trabajo en equipo siempre marcan la diferencia.





# Los retos de Mario




### 025 MICKEY MOUSECAPADE

¿Cómo eliminas a Pedro el Malo en el barco pirata, teniendo la seguridad de que no te bajará nada de vida?




### 026 STREET FIGHTER II

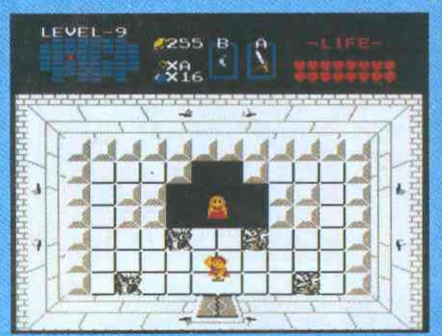
¿Cómo haces que los dos Blankas se electrocuten a la vez?

## RESPUESTAS A LOS RETOS ANTERIORES

### 022 THE LEGEND OF ZELDA

¿Cómo rescatas a Zelda llevando 255 rupias?

Si eres observador recordarás que en el número 4 página 8 de Club Nintendo dijimos cómo guardar un buen juego.







Llega con Ganon y elimínalo. Obviamente habrás gastado rupias por las flechas con que lo eliminaste. En lugar de rescatar a Zelda, pon la subpantalla (Start) y luego en el control 2 presiona arriba y Start; entonces, en el control 1 selecciona "Save". Vuelve a empezar, haz 255 rupias y al entrar al cuarto de Ganon éste volverá a aparecer aunque la puerta estará abierta. El fuego que protege a Zelda lo apagas con espadazos.

Con este truco también se logró el "récord" de conquistar el juego ¡con un solo juego!

**Contestaron correctamente:** SILVIO MARTIN RAMOS ALVAREZ/ MARCO A. MARBAN PARRA/ JUAN MANUEL REYNOSO MEZA

### 021 CONTRA III

¿Cómo logro eliminar el capullo de la esquina inferior derecha sin eliminar los otros?



Deberás llevar varias vidas pues tendrás que eliminarte varias veces. Acércate lo más posible al capullo de la esquina inferior derecha, seguramente los disparos te eliminarán. Al volver a aparecer serás invisible por corto tiempo. Aprovecha para dispararle muy cerca sólo a ese capullo. Repite esto las veces que sea necesario.

**Contestaron correctamente:** ALEJANDRO SANCHEZ ASSAF/ MIGUEL A. PONCE PARDO/ ARTHUR C.U.M./ MARCO A. MARBAN PARRA/ ENRIQUE ORTIZ VARGAS/ JULIO CESAR CORONA O.






## BLANKA






Nuestro primitivo amigo Blanka posee algunas jugadas y golpes que lo hacen peligroso. Si lo llegas a dominar tus enemigos quedarán "paralizados".

## JUGADAS

### ELECTRICIDAD




La obtienes presionando rápidamente 1 ó más golpes. Utilízala cuando el enemigo salte sobre ti, queriendo caer del otro lado. También funciona después de una serie de golpes y te protege si el enemigo quiere contraatacar.

Una manera de sorprender al contrario es marcar varios golpes en falso a una velocidad casi igual a la que necesitas para la electricidad; con esto el enemigo te atacará y con presionar un poco más rápido los golpes instantáneamente sacarás electricidad.

### MORDIDA




Para lograr este ataque presiona el control al frente o atrás, más el GF cuando estés cerca del contrario. Lo utilizas para bajarle energía a tu enemigo, mientras puedes preparar giros o electricidad.

## PATADAS




**PF DE LEJOS PARADO**
La utilizas para quitarte ataques por arriba o rematar después de una serie de golpes (PF de cerca parado funciona igual que la PF agachado, pero es más fácil que entre).




**PF AGACHADO**
La utilizas para rematar a tu enemigo después de una serie de golpes; también para mantener a distancia a tu contrincante.

**PF SALTANDO VERTICAL AL FRENTE**
La utilizas para atacar rápidamente por arriba o presionar al enemigo saltando varias veces.




**PD/PM AGACHADO**
La utilizas en el transcurso de una serie de golpes.




**PD/PM PARADO**
La utilizas para esquivar ataques por abajo y atacar por arriba (PM golpea doble).

⬅LEJOS

CERCA➡




**PD/PM SALTANDO VERTICAL O AL FRENTE**
La utilizas para presionar a tu contrincante y evitar ciertos ataques.

# ESPECIALES

### CABEZAZO




Para lograr este ataque presiona el control al frente o atrás junto con GM.
Este ataque utilízalo después de conectar un golpe. También funciona para obligar al contrario a poner defensa abajo porque golpea arriba y después abajo.

### GIROS

Los logras dejando el control presionado hacia atrás por 2 segundos e inmediatamente presionar al frente cualquier golpe.




GD: Lenta
GM: Media
GF: Rápida

Este ataque lo utilizas para rematar o atacar por sorpresa y para quitarte los ataques por arriba,pero hay que marcarlo en el momento preciso.

# GOLPES




**GD/GM AGACHADO**
Lo utilizas en el transcurso de una serie de golpes. (GM quita más energía y tiene más alcance).



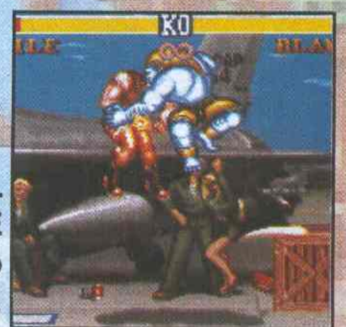

**GM DE LEJOS PARADO**
Lo utilizas para mantener a distancia a tu enemigo.




**GD PARADO**
Lo utilizas en el transcurso de una serie de golpes.



**GD/GM SALTANDO VERTICAL O AL FRENTE**
Lo utilizas para atacar cuando tu enemigo salta.





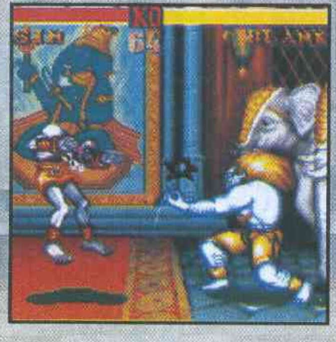


**GD/GM DE CERCA PARADO**
Lo utilizas en el transcurso de una serie de golpes.



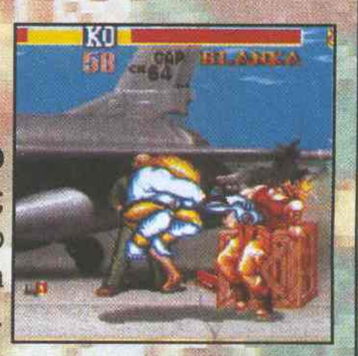
**GF AGACHADO**
Lo utilizas para rematar o mantener a distancia al contrario.




**GF DE LEJOS PARADO**
Lo utilizas para detener ataques por arriba.

**GF DE CERCA PARADO**
Utilízalo en ocasiones muy especiales; lo bueno es que golpea doble, pero lo malo es que se tarda demasiado (no recomendable).




**GF SALTANDO AL FRENTE**
Muy efectivo para atacar por arriba y fácilmente conectar otro golpe seguido.







**GF SALTANDO VERTICAL**
Baja más energía que GM, pero tienes que marcarlo con mayor exactitud.

Cuando Ryu o Ken ejecutan una Hurricane Kick, Blanka puede caminar por abajo.





## JUGADAS DE EXPERTOS

Estas jugadas sirven cuando tu enemigo está mareado o sin defensa.

Al oponente conéctale unos rodillazos con PM e inmediatamente muérdelo y presiona tu control hacia atrás para que cuando lo sueltes ejecutes un "Rolling Attack".








Al oponente conéctale un GF saltando al frente, seguido de PF cerca, y después un "Rolling Attack".











En cualquiera de las dos anteriores jugadas, si ya no tiene energía el oponente lo eliminarás con "Rolling Attack".

Cuando le queda muy poca energía a tu oponente utiliza electricidad lo más cerca posible para eliminarlo.
Con GD rápidamente saca la electricidad y luego con GF para mayor alcance.




















## LA HISTORIA DE MEGA MAN



En el Siglo XXI, un renombrado científico conocido como el Dr. Light empezó a trabajar en un proyecto sobre robots que desarrollaran trabajos peligrosos para el hombre, y así creó 2 robots especialistas en trabajos caseros, a los cuales llamó Rock y Roll, quienes fueron aceptados como si fueran de su familia.

Viendo el gran éxito de estos robots, empezó a planear 6 nuevos robots industriales, pero viendo que era demasiado trabajo para él solo, decidió contratar un asistente; así contrató a un ambicioso diseñador de robots: Dr. Wily.

Una noche, antes de que los 6 robots fueran asignados a sus labores, el laboratorio del Dr. Light explotó a causa de un experimento que realizaba el Dr. Wily. Cuando quiso reprender al Dr. Wily, éste lo acusó de estar celoso de su genio. Así, esa noche el Dr. Wily y los robots desaparecieron.

En los meses siguientes, los 6 robots empezaron a destruir y tomar el control de la ciudad, por lo que Rock se ofreció como voluntario para luchar contra los robots del Dr. Wily.

Entonces, el Dr. Light transformó a Rock en un robot de pelea y así nació el súper robot Mega Man.

Al paso de los años, Mega Man y el Dr. Wily se han enfrentado numerosas veces y en cada batalla Mega Man ha destruido las creaciones del Dr. Wily, aunque éste siempre ha terminado escapándose.

## PERSONAJES PRINCIPALES

### MEGA MAN



Creado por el Dr. Light, el cuerpo de Mega Man es un esqueleto cibernético con modelo humano, protegido con un traje de titanio ultra-ligero, un milagro de la tecnología moderna. Para defenderse, Mega Man está equipado con un cañón de plasma que, al disparar y hacer contacto, produce una pequeña explosión, y un Weapon Copy Sistem (WCS: Sistema Copiador de Armas), que permite a Mega Man analizar el arma de un robot maestro y copiarla para agregarla a su arsenal.

Mega Man es un robot pacífico, pero que cuando es necesario se dispone a luchar por la paz y la justicia.

### DR. LIGHT

El Dr. Xavier Light, creador de Mega Man y completamente dedicado a la ciencia, piensa que ésta no debería usarse para ganar fama y fortuna, sino para incrementar la calidad de vida de los seres humanos. Como todo genio, se involucra tanto en sus creaciones que olvida pequeños detalles como limpiar el laboratorio o tirar la basura.

### DR. WILY

El Dr. Jerome Wily es totalmente opuesto al Dr. Light, él usa la ciencia para ganar poder y riqueza y no importa que tenga que mentir, destruir, usar un truco o un arma con tal de obtener lo que desea. También es un buen científico pero prefiere el camino fácil.



Al paso de los años siempre ha tratado de crear mejores robots que el Dr. Light pero ninguno ha sido rival de Mega Man, lo que le ha creado una obsesión por destruir a ese "pedazo de titanio causa-problemas", como él lo llama.

### RUSH

Rush es el amigo canino de Mega Man; fue creado por el Dr. Light para acompañar a Mega Man en sus más difíciles misiones. Rush no sólo es juguetón como cualquier otro perro, sino que además es de gran ayuda y acude rápidamente al llamado de su amo; Rush puede transformarse en un pequeño Jet, un submarino para viajar en el agua o en un trampolín para lanzar a Mega Man a las alturas.

### PROTO MAN



Desconocido para Mega Man hasta su tercera batalla con el Dr. Wily, Proto Man fue el primer intento del Dr. Light y el Dr. Wily por crear un robot industrial, modificando uno existente llamado Bruce.

Debido a sus creadores, Proto no tiene un bando definido y a veces actúa junto al Dr. Wily y otras veces solo.

Mega Man y Proto Man se han enfrentado un par de veces y nunca ha habido un ganador definitivo.


CONTRA
FORCE TM
CLUB
Nintendo®
PORT KONAMI

# SUPER MARIO KART




CLUB
Nintendo®


NEO CITY SHIPPING
CONTRA FORCE ES UNA MARCA REGISTRADA DE KONAMI, INC. © 1992 KONAMI. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS



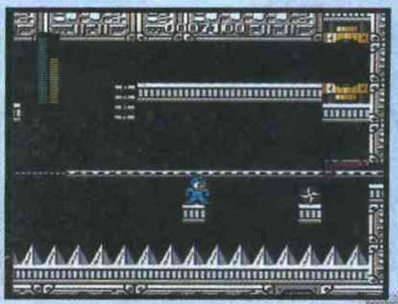







**Mega Man dentro del videojuego realmente es el mismo, pero en sus cajas vaya que ha evolucionado. ¿No te parece?**

Para todos aquellos que conocemos el sistema NES desde sus principios, debemos decir honestamente que Mega Man se ha ganado a pulso el ser preferido de muchos. ¿La razón? simple, cuando salió al mercado nos quedamos sorprendidos con los gráficos tipo caricatura que presentaba y por un detalle que nos pareció muy bueno: el personaje parpadeaba.



**¿Sabías que...Mega Man 1 es un juego único en muchos aspectos, ya que además de no tener opción de password no tiene tanques para recuperar energía y es el único que tiene pausa (con el botón Select)?**

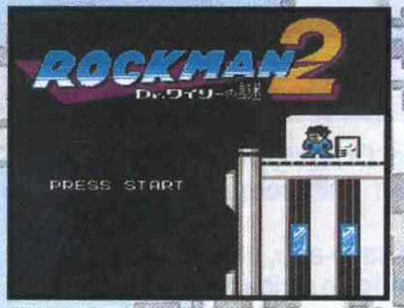
Pero eso no fue todo, al anunciarse una nueva secuela creíamos que los gráficos iban a ser casi iguales, y cuál fue nuestra sorpresa al ver que todos los gráficos eran 100 por ciento mejores, además de que incluyeron nuevas opciones como la del ya clásico tanque para recuperar energía y tener password.

Mega Man 3 marcó la introducción de 2 nuevos personajes: Rush y Proto Man, además de que Mega Man ahora contaba con un nuevo movimiento que es el de barrerse para poder entrar en lugares estrechos.

Para Mega Man 4, nuestro héroe tiene un nuevo amigo llamado Flip Top, que es un pequeño robot que carga de energía a Mega Man, aparte de una adaptación que le hizo el Dr. Light para poder acumular poder en su cañón de plasma; a dicha adaptación se le llamó "el Mega Buster".



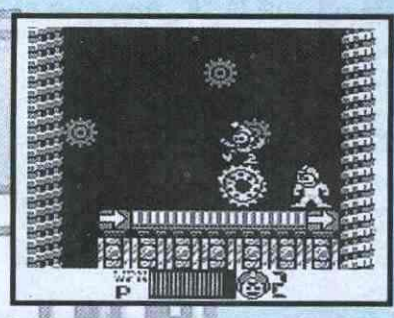
**¿Sabías que...cada juego de Mega Man para NES ha sido programado con el mismo número de Megas que corresponde al número del juego (ejem: Mega Man 1, 1 mega; Mega Man 2, 2 megas, etc.)?**




**¿Sabías que...en Japón nuestro amigo Rock no cambió su nombre, convirtiéndose así en Rock Man y no en Mega Man como aquí en América?**

La popularidad de Mega Man lo llevó a incursionar en el sistema portátil del Nintendo, el Game Boy, donde hizo 2 apariciones: La primera está basada en los 2 primeros juegos de NES, y en la segunda versión encontramos personajes de la segunda y tercera parte, además de que aparece su canino amigo "Rush". Estos juegos también marcaron una nueva forma de programar en Game Boy.

El futuro para Mega Man suena prometedor, ya que se prepara una quinta parte para NES y otra tercera para Game Boy. En la secuela del NES se escogieron los mejores diseños para robots enemigos que fueron mandados a Capcom de Japón por jugadores de todo el mundo.



**¿Sabías que...Mega Man es el único héroe de videojuegos Nintendo que en sus aventuras no ha cambiado su forma de correr, disparar, brincar, y mucho menos su diseño?**

Aún no hay noticias por parte de Capcom para hacer un Mega Man para Súper NES, pero imagínate, cuando Capcom tenga mucho más experiencia va a crear un súper juego a futuro.



**Mega Man 3 (Game Boy)**



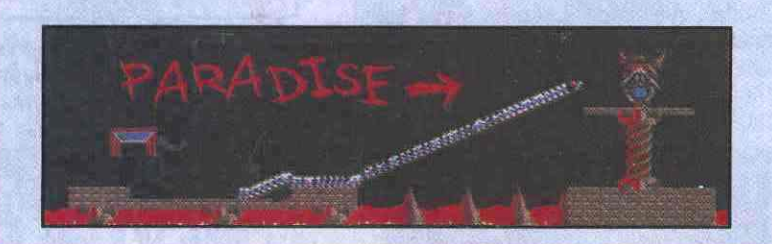
**Mega Man 5 (NES)**




## LEMMINGS

**Necesito una ayuda en el nivel 3 de Taxing.**

Deja ir al primer Lemming y al 2º ponlo a cavar hacia abajo. Cuando vaya por abajo de la "I", haz que el que está cavando golpee hacia la derecha, hasta donde marca la foto (abajo de la "D") Entonces que cave hacia abajo y de inmediato que construya una escalera, así quedarán 99 atrapados (Sube el Release a 99) mientras el primer Lemming sigue construyendo la escalera. Aproximadamente al segundo 48 pon a un Lemming a construir otra escalera debajo de la segunda "A" para que salgan del hoyo. Si no lo haces en el momento preciso llegarán al final de la escalera antes de que el primero acabe de construir o no llegarán todos a tiempo pues sólo tienes 2 minutos.







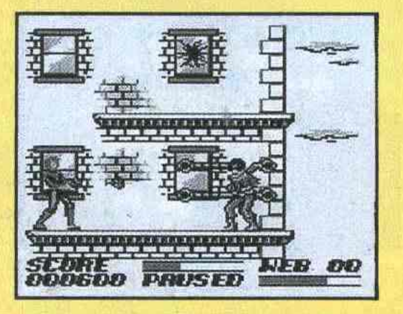


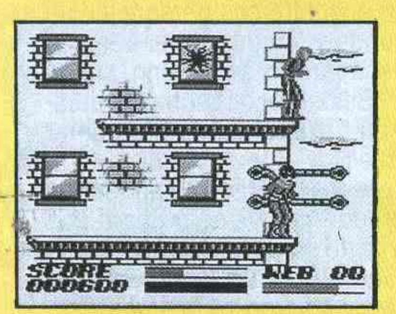
**No puedo pasar Rooftops 2 antes del Dr. Octopuss, ya que hay unas bases donde no puedo brincar porque me pego con el techo ¿qué puedo hacer?**

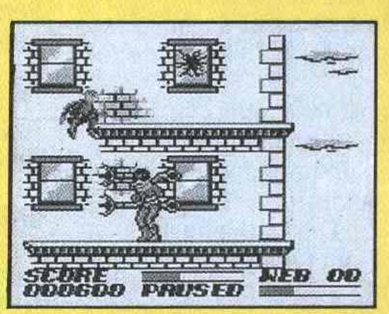
Como sabes, al correr puedes dar un salto alto, entonces puedes aprovechar ese salto para irte por la parte de arriba de los balcones en vez de por abajo; sólo toma "vuelo" desde la orilla del balcón que te indicamos en la foto, para así tener tiempo de encarrerarte y brincar al balcón de arriba.

**¿Cómo venzo al Dr. Octopuss?**

Trata de llegar con suficiente telaraña, entre más telaraña lleves más aumentarás tus posibilidades. Primero párate en la orilla derecha del balcón superior y cuando él se ponga abajo de ti, corre a la izquierda y desde ahí dispárale con tu telaraña. Luego, cuando se acerque, corre hacia la izquierda para tomar "vuelo" y entonces brinca otra vez a la base de arriba y repite la jugada.



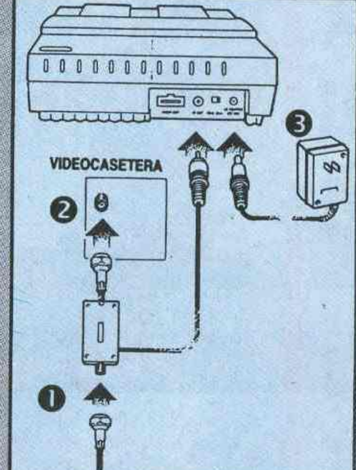



# VIDEOGRABACION

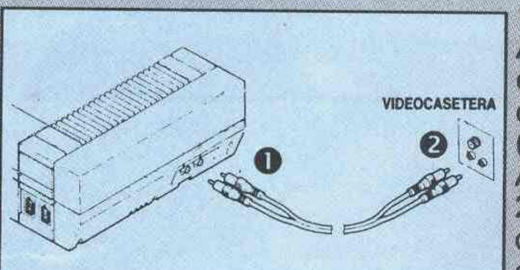
**¿Cómo le puedo hacer para grabar mis juegos en videocassette?**

En la información sobre Mario Paint de este número te damos una explicación de cómo lograr esto, pero aquí te vamos a dar otra para SNES y 2 para el NES.

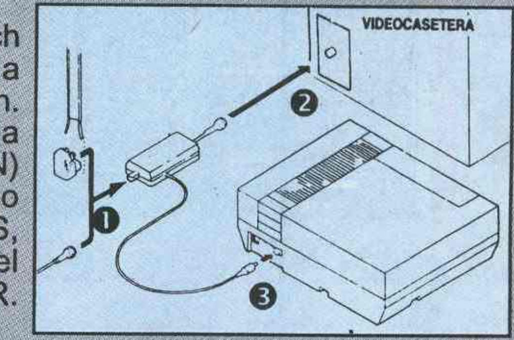



Para conectar tu SNES por medio del RF Swicth:
C1.-Conecta la antena aérea al "IN" del RF Switch.
2.-Conecta la salida de RF a la entrada de la videocasetera (RF IN)
3.-Haz las conecciones del AC y el RF como indica tu manual de SNES, así verás la imagen del SNES seleccionando por medio de la VCR el canal 3 ó 4.

Mediante los cables de Audio/Video




1.-Conecta los cables de Audio/Video a la salida del NES (Costado derecho) por sus colores (Video-Amarillo; Audio-Rojo).
2)Conecta los cables al otro extremo en la entrada de audio y video de tu VCR (Audio Video In), en algunas VCR el color de las entradas cambia (Video-Negro, Audio-Rojo), pero esto no afecta, sólo asegúrate de conectarlo en el lado correcto.




Por medio dei RF Switch
1.-Conecta la antena aérea a la entrada del RF Switch.
2)Conecta la salida de RF Switch a la entrada de la videocasetera (RF IN)
3)Haz la conecciones del HC y el RF como indica tu manual de operaciones del NES, así verás la imagen del NES seleccionando el canal 3 ó 4 por medio de la VCR.

Si crees que es una operación muy difícil de hacer para ti, no dudes en pedir la ayuda de tu papá u otra persona. Estas conecciones no afectan las señales de T.V. o la VCR en lo absoluto.

## SUPER ADVENTURE ISLAND

**¿Cómo puedo vencer al último enemigo?**
Para vencer a este Súper elefante haz lo siguiente:

Como no lo puedes dañar con tus armas, quédate parado en un mismo lugar aproximadamente 2½ ó 3 segundos y después corre hasta quedar como en la foto 1; ya que se haya azotado contra el piso, repite la operación pero ahora corre a donde estabas al principio. Continúa haciendo esto hasta que él cave su propia tumba.






# METAL GEAR

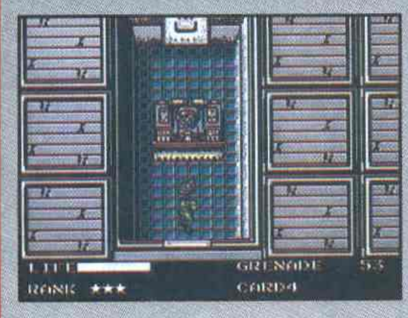
**Necesito ayuda porque para terminar este juego debo entrar a los edificios de los 2 "Maze Zone" y no encuentro el camino en ninguno de los 2 ¿Podrían decirme ustedes el camino?**



Para encontrar el edificio de donde escapas (Primer Maze Zone), debes seguir este camino: Izquierda, Izquierda, Arriba, Izquierda e Izquierda.



La secuencia del segundo laberinto es la siguiente: Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Arriba, Izquierda y Abajo.




**¿Cómo paso el tanque que me aprisiona contra la pared?**

Carga tus armas con las municiones que están en la puerta a la izquierda del tanque, entonces dale rápidamente al tanque con tu "Grenade Launcher", pero sin salirte del cuarto porque si no recuperará la energía.

# T.M.N.T. IV -Turtles in Time-

Por un error de impresión en el número anterior, al querer resaltar algo, se ocultó sin querer.

Nos referimos al truco de Axy y Spot de la página 15 en el que los marcadores de energía salieron cubiertos con una raya roja, pero esto no quiere decir que el truco no funcione, ¡al contrario! aquí te presentamos las fotos para que veas que sí funciona. Checa la vida de cada uno de los 2 personajes antes y después de tomar la Pizza.








# ¿Adivina Quién Viene Al Super NES™?


▼ El rayo teletransportador de Shredder te mandará por la historia incluyendo los peligrosos días de los piratas. En este caso es Bebop y Rocoso usando sus trajes y aretes.
◀ Transpórtate a la era prehistórica donde los Foot Soldiers vuelan en Pterodáctilos y montan Tiranosaurios convertibles.
▼ Conviértete en un picudísimo manejador nocturno en tu disco a toda velocidad y derrota a Krang en el año 2020.
▼ Abolla caparazones y egos en el 2 player Versus mode donde el mejor en 3 rounds demostrará por vez primera cuál es la mejor tortuga.
◀ Lucha por salvar tu piel en el nada confiable tren del siglo 19 por el salvaje oeste. Derrota a Lagartón y tal vez puedas hacerte unos zapatos de cocodrilo.
TURTLES IV
TURTLES IN TIME
Nintendo
KONAMI
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



**SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS**

Si tú tienes algún secreto escríbenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México, D. F.

SUPER NES NES GAME BOY

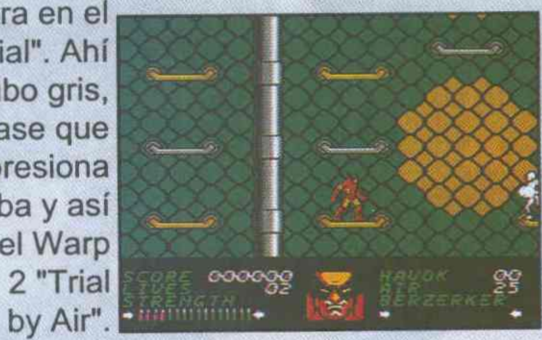
## SUPER SPY HUNTER

Vidas al azar.
Al aparecer la presentación del juego presiona al mismo tiempo los botones Select y Start; si lo hiciste bien empezarán a pasar rápidamente números por la pantalla. Presiona ahora el botón A, y el número que se quede en pantalla será el número de vidas con las que comenzarás.
Cuando pierdas y aparezca la opción de Continue presiona el botón A para bajar los cañones de End; vuelve a subir las torretas a la opción de Continue y aparecerá un juego de Ping Pong. Si le ganas a la máquina, ganarás coches para continuar, si pierdes... bueno, ya lo verás.

## WOLVERINE

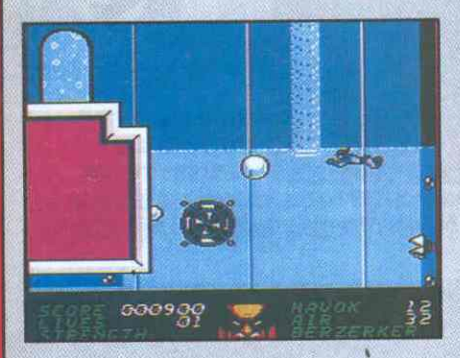
Este juego tiene escondidos "Level Warps", donde podrás adelantar escenas. Aquí te mencionamos 3:

El primero se encuentra en el level 1 "The First Trial". Ahí pasa el primer tubo gris, bájate hasta la base que indica la primer foto, presiona el control hacia arriba y así entrarás al primer Level Warp que te llevará al level 2 "Trial by Air".







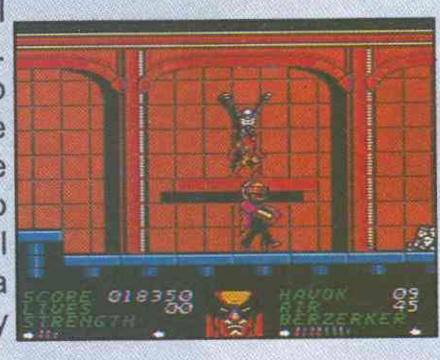






El segundo se encuentra en el level 4 "Trial by Water". Para encontrarlo sólo debes saltar atrás de la caída de agua que indica la foto y éste te llevará al level 6 "Trial by Fire".

El tercero se encuentra en el level 5 "Trial by Terror". Cuando elimines al enemigo que está sobre la base que indica la foto, posiciónate debajo del esqueleto colgado bajo la pared y presiona el control hacia arriba para llegar al level 6 "Trial by Fire".






# MAGIC SWORD



Si tú prefieres comenzar el juego desde la primera escena, aquí hay unas puertas escondidas con las que te puedes saltar algunos niveles para hacer más rápido tu recorrido. En el primer piso de la torre está la primera puerta secreta; para descubrirla golpea con tu espada el lugar que indica la foto, al entrar a esta puerta serás avanzado del primero al cuarto piso.



Al principio del piso siete, ve hasta la orilla izquierda de la pantalla, brinca y golpea cuando estés en lo más alto para sacar una puerta que te lleva del séptimo al onceavo piso.

Cuando llegues al piso 14, avanza un poco y cuando veas las bases que se indican en la foto, dispara en la parte que se indica y aparecerá una puerta que te llevará del piso 14 al piso 19.



En el piso 17, no te metas a la puerta del final, sigue avanzando hacia la derecha y cuando llegues a donde ya no avanza la pantalla, golpea donde indica la foto para encontrar un pasaje del piso 17 al piso 20.



Casi a la mitad del piso 34 encontrarás un lugar donde caen grandes rocas, golpea en el lugar que indicamos para encontrar la puerta que te lleva del piso 34 al 36.

## SELECCION DE PISO Y ENERGIA

Entra a la pantalla de opciones y coloca el cursor en la palabra "EXIT", ahora mantén presionados los botones L, R, Select y Start en el control 2 y luego presiona Start en el control 1 para que aparezca otra pantalla de opciones donde podrás seleccionar hasta vitalidad 9. Además podrás seleccionar el piso en el que quieres empezar, pero previamente tienes que llegar a él (si llegaste al 50 podrás seleccionar el piso que quieras).











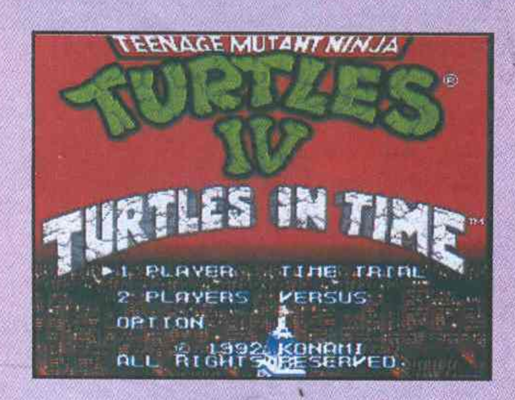
**SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS**

Si tú tienes algún secreto escríbenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México, D. F.

SUPER NES  NES

## T.M.N.T. IV
### -TURTLES IN TIME-

Para poder empezar con 10 vidas, al aparecer la pantalla de presentación haz la siguiente secuencia en el control 2: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A; entonces con el control 1 entra a la pantalla de opciones y donde seleccionas tu número de vidas podrás seleccionar ahora 10 vidas.

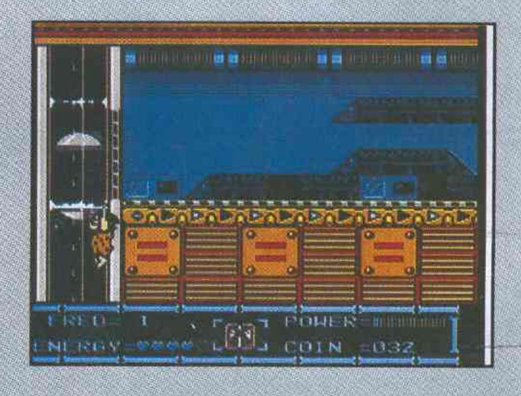


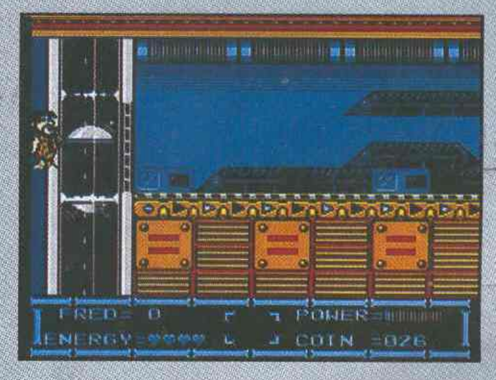


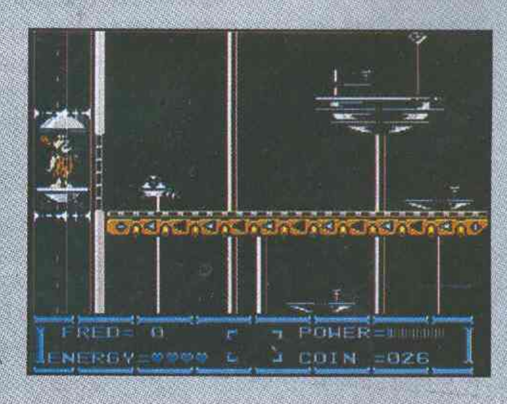


## THE FLINTSTONES

Además del atajo para el último jefe que te dimos en la revista Nª 10, aquí te damos otro: al llegar al elevador que indica la primera foto, párate en la orilla y presiona abajo y "B", para que Pedro se descuelgue; ya que estés en la parte negra, haz que Pedro se voltee a la derecha y entonces comienza a brincar, te atorarás en la pared cada vez que brinques y así, después de avanzar aproximadamente 3 pantallas, llegarás al elevador que te llevará directamente al jefe.



CURSO

# Nintensivo

Más que un Curso Nintensivo, en esta sección te daremos algunos consejos para que le saques mucho jugo a tu Mario Paint, ya que tu creatividad es el único límite para este cartucho revolucionario e innovador.

Sabemos que, desafortunadamente, a muchos nos da flojera leer el instructivo antes de empezar a jugar. Nintendo también lo sabe,por eso incluyó un "instructivo visual". Te recomendamos que dejes que Mario Paint te muestre para qué sirve cada uno de los comandos y cómo se usan. Para ello pon tu cartucho, prende el Súper Nintendo y deja que él solo te muestre el programa.

Mario Paint puede servir para muchas cosas además de divertirte. Por ejemplo,si tienes videocasetera y acostumbras grabar programas de televisión, puedes hacerle los títulos.




También puedes ponerle títulos a tus secretos, récords y mejores jugadas de tus juegos de Nintendo.




En el cumpleaños de alguien de tu familia o cuando tengas invitados en tu casa puedes hacerles un "regalo visual y auditivo" preparando un dibujo y animación felicitando, dando la bienvenida o preparando cualquier mensaje que desees.

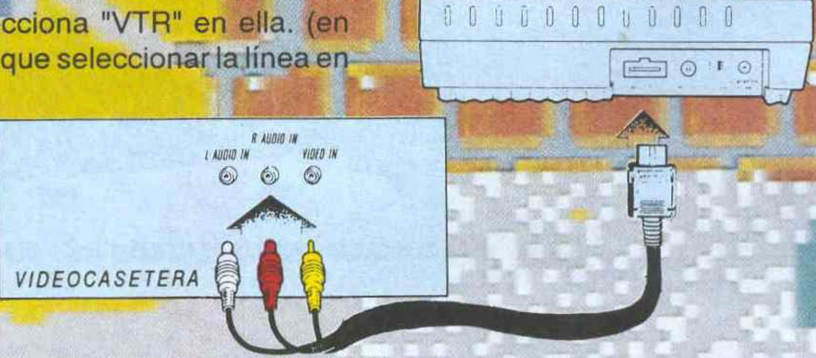



Si tienes cámara de video puedes también hacerle portadas "animadas" de bodas, XV años, días de campo, fiestas, etc. Además de ponerle música al video.

Conecta así tu Súper Nintendo a tu videocasetera o a tu cámara de video.

Para grabar con la mayor calidad utiliza los cables de AUDIO/VIDEO para conectarlos del SNES a la videocasetera y después selecciona "VTR" en ella. (en algunas videocaseteras tienes que seleccionar la línea en la que conectaste el SNES).

Ahora la imagen del SNES aparecerá en pantalla y simplemente comienza a grabar como acostumbras grabar tus programas de T.V.





# MARIO PAINT

¿Quieres dibujar a Ryu lanzando un "ha-do-ken"? Bien, pues lo puedes hacer muy fácil haciendo en **stamp**, 17 cuadros especiales que después los pondrás uno a uno con el **sello** sobre el fondo que tú quieras. Una vez que lo tengas dibujado el **stamp** usa la palanca de **save** y ubícalo en un cuadro vacío para hacer tus estampas.

Fíjate bien en el orden y los colores que van en cada cuadrito. Fíjate también que los cuadros de su ropa van en blanco y los cuadros fuera de Ryu van con el **cuadro transparente** (o sea el cuadro de la derecha que tiene una cruz enmedio).

STAMP

REVERSA

SELLO

MANITA QUE SEÑALA

Una vez que ya lo tengas dibujado lo puedes copiar con la **manita que señala** y con el **cuadro de reversa** para tener a Ryu contra Ryu. Usando la **brocha** sobre el traje blanco puedes incluso cambiarle el traje al color que quieras.

Para darle **animación** puedes dibujar (**en 9 cuadros**) el **"ha-do-ken"** variando un poco el color y el tamaño de un cuadro al siguiente (puedes usar la **manita que agarra**, para duplicarla de un cuadro a otro). Luego pon **bomba** y **path**; cuando aparezca sobre la foto presiona el botón del mouse y márcale la dirección que seguirá el **"ha-do-ken"**. Después baja la palanca de animación y podrás ya ver a Ryu lanzándolo.

# DIBUJANDO OJOS, NARICES Y BOCAS

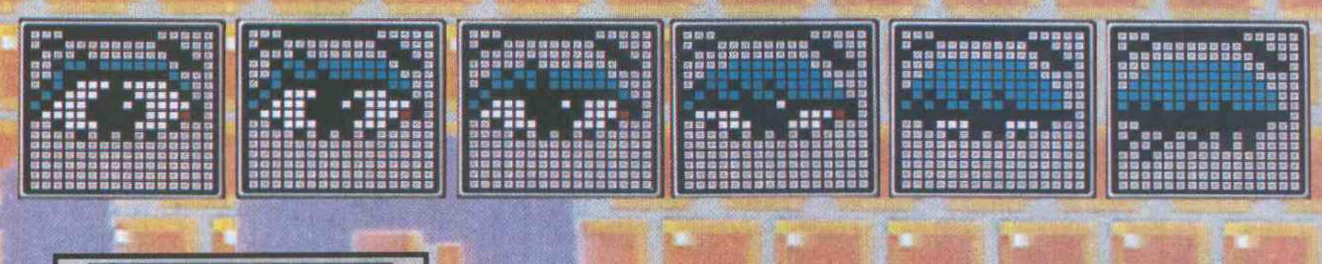
Esta boca aparece en el Stamp de Mario Paint, aunque nosotros la modificamos para hacerla más grande. Tú también puedes hacer lo mismo con cualquiera de las estampas que te diseñamos.

Como podrás ver, aquí te ponemos ejemplos de ojos, narices y bocas con las cuales podrás crear cientos de caras muy chistosas, combinando ojos de hombre, nariz de payaso y boca de mujer u ojos femeninos con bocas bigotudas. Lo más importante es que consideres estas estampas que te dibujamos sólo como ejemplos. Analízalos y verás que será muy fácil crear tus propios ojos y bocas o hacer variaciones sobre ellos y hacer que una boca "hable" o que los ojos se abran y cierren, miren a la izquierda y luego a la derecha en animación. Para ello deberás poner **stamp** y una vez en esta pantalla pon **load** y selecciona la estampa previamente hecha y aparecerá dentro del cuadriculado; entonces podrás modificar el color o la forma de la estampa.

Aquí puedes ver unas de las muchísimas caras que tú puedes dibujar en Mario Paint cambiando los ojos, narices y bocas. Estamos seguros que tú harás unas más chistosas... cuando veas tus dibujos.







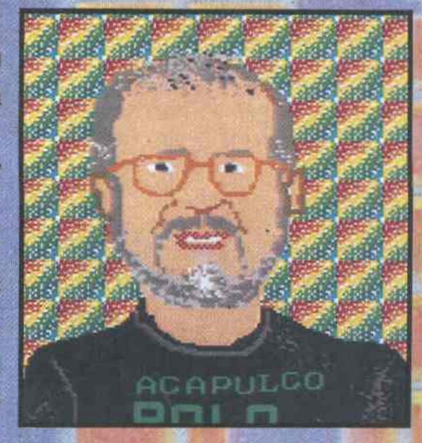


Aquí puedes ver cómo se diseñó una animación de unos ojos que se abren y se cierran. Ponlos en una cara que tú inventes y ponle animación.
¡ Se ve padrísimo en movimiento!

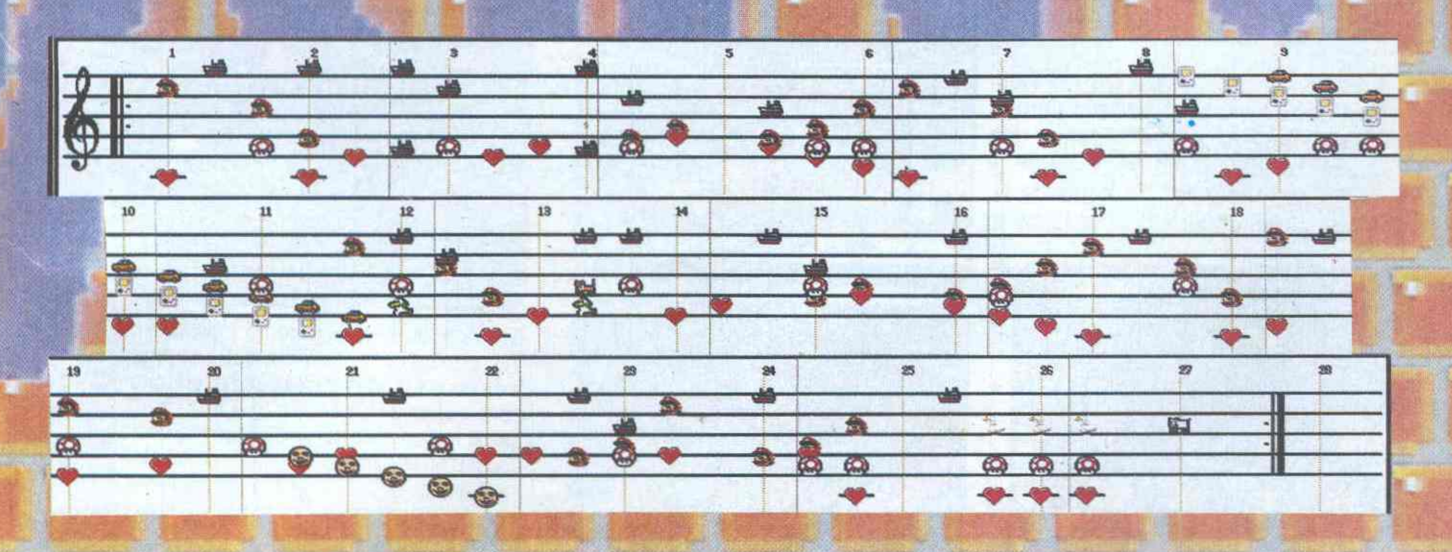




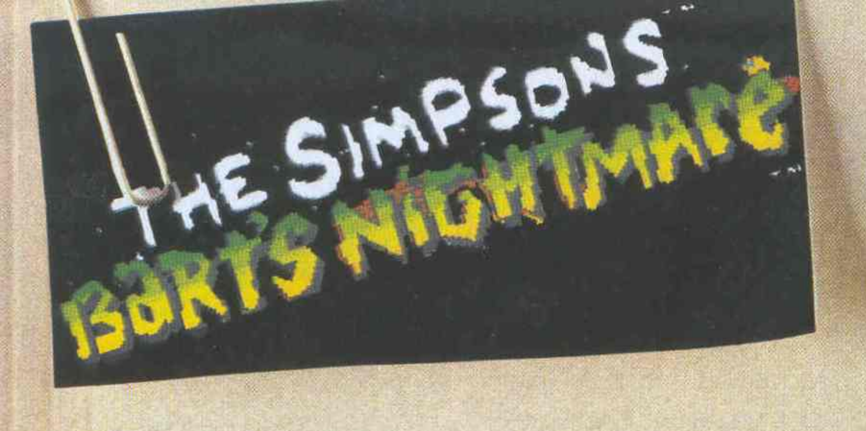
Gerardo Suárez es un talentoso músico y jinglista creador de música para comerciales de radio y televisión. El estudió en la Universidad de Berklee, en Boston, Massachusets y sin duda con su estudio, Suite Sync, es el jinglista más prolífico actualmente en México. Club Nintendo acudió a él para crear la música oficial de Club Nintendo, la cual "escribió" dentro de Mario Paint para que tú la puedas reproducir en tu cartucho.

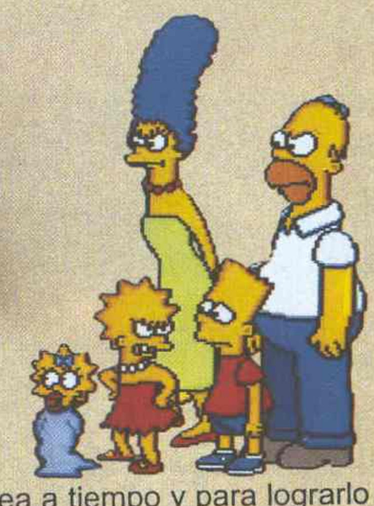



**Gerardo Suárez en Mario Paint**




Si tú tienes una música escrita dentro de Mario Paint que quieres que reproduzcarnos, mándala a Pestalozzi 838 Col. Del Valle C.P. 03100 (no es necesario mandar fotos, puedes mandar dibujos). La mejor del mes la publicaremos en esta sección.





Bart, por primera vez en su vida, está decidido a entregar su tarea a tiempo y para lograrlo se pasó toda la tarde haciéndola, hasta que el cansancio lo venció y se quedó dormido. En su sueño, las hojas de su tarea volaron por la ventana y al querer recuperarlas Bart entró a un extraño mundo conocido como "Windy World", el cual será la puerta de entrada a otros mundos que le prometen extraordinarias aventuras.

**2**.-Una vez que saltes sobre las hojas de la tarea tendrás que tomar una difícil decisión ¿en qué puerta entrar? Aquí está la lista de a dónde te lleva cada una: Verde: Bartzilla; Roja: Bart's Bloodstream; Azul: Bart Man; Amarilla: Itchy y Scratchy; Naranja: Templo de Maggie.



**3**.-**Bart Man**: Esta es una escena sencilla. Aquí Bart debe volar sobre Springfield evitando todo tipo de enemigos como nubes radioactivas o vándalos voladores, pero con tu resortera y tu valor podrás enfrentarte a quien sea para recuperar tu primer hoja de tarea.




**4**.-**Bart's Bloodstream**: Bart debe ponerse el traje de baño y armarse con un "inflavirus" para recuperar la segunda hoja de tarea que está rodeada por un campo eléctrico; para desvanecerlo debes tomar a todos los Smilin' Joe Fision que salen, antes de que los virus acaben contigo.



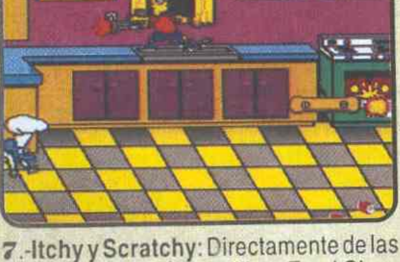
**1**.-Bienvenido a "Windy World". Aquí Bart debe investigar a fondo todo lo que se mueve, desde buzones que caminan hasta la pandilla de Jimbo, y todo para encontrar las hojas de su tarea que están esparcidas por la calle.





**5**.-**Bartzilla**: Bartzilla, como todo monstruo que se dé a respetar, debe destruir toda una ciudad -y su respectivo ejército- para ganar una hoja de su tarea. Para ganar la segunda hoja de la escena debe escalar un edificio de inquilinos con malos modales y enfrentarse a 2 de sus más terribles enemigos: Momthra y Homer Kong.





**7**.-**Itchy y Scratchy**: Directamente de las caricaturas a tus pesadillas. En el Show de Itchy y Scratchy, Bart debe recuperar una de sus hojas de tarea, pero debe primero sobreponerse a una casa de locura con aspiradoras lanzallamas, cuadros vivientes y todo tipo de trampas.

**6**.-**Templo de Maggie**: El famoso explorador Idaho Simpson se ha enterado por rumores que en el Templo de Maggie se encuentran 2 hojas de su tarea; para rescatarlas debe luchar contra diablos azules, estatuas y gigantescas aves, con la ayuda de su látigo.

# LOS RECORDS

**ADV. IN THE MAGIC KINGDOM**
IVONNE G. TOVAR SILVA
**BARBIE**
IVONNE G. TOVAR SILVA
**BATMAN**
AGUSTIN ROMAN GARCIA
**BATMAN II**
ROBERTO ZEPEDA ROJAS
REYNALDO ROMAN GARCIA
**BUSG BUNNY B.B.**
AGUSTIN MIRANDA KUANG
ALMA V. PANTOJA L.
**BIONIC COMANDO**
ANTONIO RAMIREZ RUIZ
**BUCKY O'HARE**
JUAN C. CAMPOS C.
**BAD DUDES**
ISAAC VALLEJO PEÑA
MIGUEL F. VALLEJO O.
HUGO D. LOPEZ CERVERA
**BO JACKSON**
MIGUEL A. MARTINEZ S.
**BATTLETOADS**
LUIS A. MOYA MACIAS
ROBERTO NUÑEZ SANCHEZ
SANDRO MARTINEZ NIETO
JOSE A. ZUBIAGA
OMAR RAYGOZA M.
JORGE D. CORONA
**CONTRA**
SALVADOR C. ANDRADE
**CONTRA III**
OSVALDO MARTINEZ V.
ADRIAN MARTINEZ V.
ANTONIO CASILLAS G.
NEPHTALI HERNANDEZ B.
EDEN ZEPEDA LEON
JUAN R. FERNANDEZ E.
ERIK S. MONTER CUANDON
JUAN A. MONTER S.
OMAR RAYGOZA M.
DIEGO RIVERA QUINTERO
AGUSTIN ROMAN GARCIA
FERNANDO OJEDA R.
GENARO G.
**CASTLEVANIA III**
GERARDO RODRIGUEZ B.
**CASTLEVANIA IV**
JOSE L. MONTER S.
ANTONIO CASILLAS G.
JEBER MARTINEZ RIOS
REYNALDO Y AGUSTIN ROMAN
**KRUSTY'S FUN HOUSE**
FERNANDO OJEDA R.
**CAPTAIN AMERICA**
FERNANDO OJEDA R.
**DICK TRACY**
GERARDO RODRIGUEZ B.
**DUCK TALES**
ARMANDO MELESIO B.
**DOUBLE DRAGON I**
OMAR RAYGOZA M.
**DOUBLE DRAGON II**
SALVADOR C. ANDRADE
ROBERTO NUÑEZ SANCHEZ
IGNACIO MONGE ARROYO
**DOUBLE DRAGON III**
ROBERTO NUÑEZ SANCHEZ
OMAR RAYGOZA M.
**FLINTSTONES**
IVONNE G. TOVAR SILVA
LUIS A. MOYA M.
DIEGO RIVERA QUINTERO
**FINAL FANTASY II**
JEBER MARTINEZ R.
**FINAL FIGHT**
MARCELINO MIGUEL KOYOC
JOSE L. MONTER S.
AGUSTIN ROMAN G.
**GRADIUS III**
JOSE L. MONTER S.
AGUSTIN ROMAN G.
**GOAL!**
CARLOS E. BARRETO
ISAAC VALLEJO PEÑA
MIGUEL F. VALLEJO O.
AGUSTIN MIRANDA KUANG
IGNACIO MONGE ARROYO
**G.I. JOE II**
OMAR RAYGOZA M.
**HEROES OF THE LANCE**
ANTONIO RAMIREZ RUIZ

**JOE & MAC**
MARCO A. RODRGUEZ N.
JESUS R. MENDEZ O.
ANTONIO CASILLAS GTZ.
JUAN R. FERNANDEZ E.
JEBER MARTINEZ R.
AGUSTIN Y REYNALDO ROMAN
**KINGS OF THE BEACH**
IKER M. ASTEINZA
ARMANDO MELESIO B.
**KARATE KID**
ARMANDO MELESIO B.
**KUNG FU II**
FERNANDO OJEDA R.
JOSE EDMUNDO G.
GENARO G.
OMAR G.
JOSE ANGEL A.
EDUARDO G.
MELESIO E.
**LAGOON**
AGUSTIN ROMAN GARCIA
**LOLO**
ISAAC VALLEJO PEÑA
MIGUEL F. VALLEJO O.
**MEGAMAN**
FERNANDO OJEDA R.
OSCAR E. PARRA ANGULO
RUBEN G. CANTU M.
JEBER MARTINEZ R.
**MEGA MAN 2**
OSCAR E. PARRA A.
OMAR RAYGOZA M.
DIEGO RIVERA QUINTERO
JEBER MARTINEZ R.
GERARDO RODRIGUEZ B.
**MEGA MAN 3**
ISAAC VALLEJO PEÑA
MIGUEL F. VALLEJO O.
OSCAR E. PARRA A.
GERARDO RODRIGUEZ B.
**MEGA MAN 4**
ROBERTO ZEPEDA R.
RUBEN CANO CONEJO
OSCAR E. PARRA ANGULO
RUBEN A. CANTU M.
JEBER MARTINEZ RIOS
GERARDO RODRIGUEZ B.
FERNANDO OJEDA R.
**MONSTER PARTY**
ARMANDO MELESIO B.
**MC. DONALD**
FERNANDO OJEDA R.
JOSE EDMUNDO G.
GENARO G.
OMAR G.
JOSE ANGEL A.
EDUARDO G.
MELESIO E.
**METROID**
FERNANDO OJEDA R.
JOSE EDMUNDO G.
**NINJA GAIDEN I**
JEBER MARTINRZ RIOS
**NINJA GAIDEN II**
OMAR RAYGOZA M.
**NINJA GAIDEN III**
JAVIER A. MIJANGOS R.
**NIGHT SHADE**
RUBEN A. CANTU M.
**NINTENDO WORLD CUP SOCCER**
AGUSTIN MIRANDA KUANG
**NARC**
RUBEN CANO CONEJO
**PILOTWINGS**
MIGUEL PAZ
**PUNCH OUT!!**
FERNANDO OJEDA R.
JOSE EDMUNDO G.
OMAR G.
**RESCUE RANGERS**
ISAAC VALLEJO PEÑA
MIGUEL F. VALLEJO O.
MARCELINO MIGUEL KOYOC
**RIVAL TURF**
OMAR RAYGOZA M.
DIEGO RIVERA QUINTERO
AGUSTIN ROMAN G.
REYNALDO ROMAN G.
**R.TYPE**
FRANCISCO J. PUENTE F.
**SHATTER HAND**
DIEGO RIVERA QUINTERO

**SIMPSONS I**
ARMANDO MELESIO B.
IVONNE G. TOVAR SILVA
MARCELINO MIGUEL KOYOC
**SIMPSONS II**
IVONNE G. TOVAR SILVA
WALTHER NOE URBINA G.
AGUSTIN MIRANDA KUANG
ENRIQUE GARCIA
FCO. RAMON AVILA RUBIO
JOSE A. AVILA RUBIO
**SHADOW OF THE NINJA**
ISAAC VALLEJO PEÑA
MIGUEL F. VALLEJO O.
SALVADOR C. ANDRADE
**SNOW BROS.**
ARMANDO MELESIO B.
JORGE D. CORONA
**SUPER SOCCER CHAMPION**
FERNANDO OJEDA R.
JOSE EDMUNDO G.
GENARO G.
OMAR G.
JOSE ANGEL A.
EDUARDO G.
MELESIO E.
**SUPER MARIO WORLD**
ANTONIO CASILLAS GTZ.
ISAAC VALLEJO PEÑA
MIGUEL F. VALLEJO O.
MARCELINO MIGUEL KOYOC
MIGUEL A. MARTINEZ SANTILLANA
MIGUEL PAZ
EVITA ZEPEDA LEON
ALBERTO BECERRIL H.
**SUPER MARIO BROS.**
HUGO DAVID LEAL S.
IGNACIO MONGE ARROYO
FERNANDO FERNANDEZ R.
ROBERTO NUÑEZ SANCHEZ
WALTHER NOE URBINA GLEZ.
MARCELINO MIGUEL KOYOC
**SUPER MARIO BROS. 2**
IVONNE G. TOVAR SILVA
MARCELINO MIGUEL KOYOC
FERNANDO FERNANDEZ R.
DAMIAN ALEJANDRO CORTES
IGNACIO MONGE ARROYO
ENRIQUE GARCIA
**SUPER MARIO BROS. 3**
IVONNE G. TOVAR SILVA
JOSE LUIS PARRA A.
ROBERTO NUÑEZ SANCHEZ
HUGO D. LEAL S.
EDUARDO J. ROSALES B.
IGNACIO MONGE ARROYO
SALVADOR C. ANDRADE
MARCELINO MIGUEL KOYOC
ISAAC VALLEJO PEÑA
MIGUEL F. VALLEJO O.
**SUPER SMASH T.V.**
ISAAC VALLEJO PEÑA
MIGUEL F. VALLEJO O.
**SUPER C**
MARCELINO MIGUEL KOYOC
OSCAR E. PARRA ANGULO
RUBEN CANO CONEJO
**SUPER GOULS AND GHOSTS**
GUSTAVO A. TORRES BAUTISTA
**SUPER ADVENTURE ISLAND**
WALTHER NOE URBINA G.
REYNALDO ROMAN GARDA
OMAR RAYGOZA M.
**STREET FIGHTER II**
CARLOS SANCHEZ PAVON
MIGUEL A. MARTINEZ SANTILLANA
CARLOS E. BARRETO S.
JOSE LUIS MONTER SANABRIA
ANTONIO CASILLAS G.
JOEL ADRIAN MARTINEZ R.
LUIS A. PEÑALOZA M.
DAMIAN A. SOBREVILLA H.
IKER MANUEL ASTEINZA C.
OMAR RAYGOZA MEZA
FERNANDO OJEDA R.
JOSE EDMUNDO G.
GENARO G.
OMAR G.
JOSE ANGEL A.
EDUARDO G.
MELESIO E.
ALAN MICHELL CAMPOS C.
AGUSTIN Y REYNALDO ROMAN
FRANCISCO J. PUENTE F.

OMAR FABIAN J.
CARLOS A. SANCHEZ G.
PEDRO CORONEL SANTELIZ
LUIS A. P. VELASCO
PABLO CALDERON F.
ALVARO MARIN ZAMORA
ROBERTO BERLANGA E.
JUAN C. LOPEZ LEYVA
SANTIAGO FERNANDEZ E.
MIGUEL A. CHAPARRO R.
ZAIRE ISRAEL GARCIA M.
JOEL RODRIGUEZ DIAZ
SCHROEDER HIGAREDA I.
RAFAEL LEZAMA
ALEJANDRO, CHRISTIAN Y
EDGAR MORALES V.
ADRIAN MARQUEZ
ANTONIO RAMIREZ RUIZ
ESTEBAN A. CASTAÑEDA M.
JORGE A. ARREDONDO V.
ARTURO CONTRERAS CORRAL
JOSE J. LEYVA GARCIA
FRANCISCO COVARRUBIAS G.
JAVIER COVARRUBIAS G.
JUAN C. CONTRERAS S.
JAVIER ROMAN TORRES
PABLO BOY SANCHEZ
PAUL RUIZ CABALLERO
GUSTAVO A. TORRES B.
MARCO A. BARCENAS S.
**TINY TOON**
IVONNE G. TOVAR SILVA
DIEGO RIVERA QUINTERO
FERNANDO OJEDA R.
JOSE EDMUNDO G.
MELESIO E.
JOSE ANGEL A.
EDUARDO G.
**T.M.N.T. I**
MARCELINO MIGUEL KOYOC
**T.M.N.T. II**
MARCELINO MIGUEL KOYOC
JAIME E. ROSALES ARANDA
JUAN R. FERNANDEZ E.
LUIS A. MOYA MACIAS
JOSE LUIS MONTER SANABRIA
PATRICIA MONTER CUANDON
OMAR RAYGOZA MEZA
**T.M.N.T. III**
DAMIAN ALEJANDRO CORTES
GUSTAVO RODRIGUEZ R.
ROBERTO REYES RAZO
OMAR RAYGOZA MEZA
**T.M.N.T. IV**
JOAQUIN AMPARAN ARIAS
J. LUIS Y ALBERTO MONTER S.
JUAN Y ALAN CAMPOS C.
ANGEL F. MEDINA GOMEZ
JOSE EDMUNDO G.
FERNANDO OJEDA R.
GENARO G.
OMAR G.
JOSE ANGEL A.
EDUARDO G.
MELESIO E.
**T.M.N.T. (G.B.)**
VICTOR M. ARJONA C.
**TECMO BOWL (G.B.)**
VICTOR M. ARJONA C.
**LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA**
AGUSTIN Y REYNALDO ROMAN
**THE LITTLE MERMAID**
IVONNE G. TOVAR SILVA
ENRIQUE GARCIA
OMAR RAYGOZA MEZA
**TOM & JERRY**
ENRIQUE GARCIA
**WESTLEMANIA**
ARMANDO MELESIO B.
**WILLOW**
ARMANDO MELESIO B.
**YO NOID!**
DIEGO RIVERA QUINTERO
**ZELDA II**
IGNACIO MONGE ARROYO
JOSE LUIS MONTER S.
GERARDO RODRIGUEZ B.
**ZELDA III**
JOSE LUIS MONTER S.
JOEL ADRIAN MARTINEZ R.
MARCO A. RODRIGUEZ NOLASCO
JESUS R. MENDEZ O.

## SALON DE LA FAMA

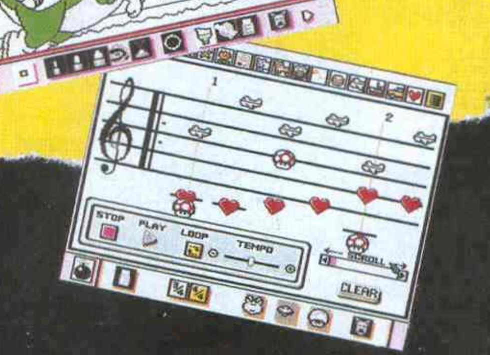
**T.M.N.T. IV**
AGUSTIN ROMAN G.
(TERMINADO EN HARD, 1347 PTS.)
FRANCISCO J. PUENTE F.
(TERMINADO EN 27.20 MIN)

**EN ESTE NUMERO COLABORARON:**
ROBERTO A. ORNELAS CASTILLO
PAOLO CESAR AGUILERA
ENRIQUE FELIX FIGUEROA
AXEL ORTIZ VELASCO
JOAQUIN TOUSSAINT
ARIEL ARTURO VILIS G.
OMAR VEGA CASTELAN
ALEJANDRO FLORES ESCOBEDO
ARMANDO MELESIO B.
LUIS A. MORALES PAEZ

**Y RESPONDIMOS A:**
JOAQUIN LUIS GONZALEZ
VICTOR ERNESTO BERTRAND
JOSE ANTONIO TERROBA
OLIVER GOMEZ ABRAJAN
JULIO AXEL COLUNGA
VICTOR R. CHELALA
ALEJANDRO PEREZ OJEDA
JORGE A. MAY ZAVALA
JORGE H. RIVERA L.
HECTOR CURIEL ACEVES
HIGOR HDEZ. ESTRADA
HECTOR GUAYAQUIL SOSA
EDGAR EDDY AVILA
IVAN NAVARRO
JUAN P. GARCIA M.
JORGE M. SALGADO S.
CARLOS E. SOLANO C.
JORGE C. PEREZ C.
RODRIGO URIBE VELARDE
ALEJANDRO IVAN CRUZ M.
CARLOS MEJIA M.
RUBEN A. VILLALOBOS BRITO
OSCAR MENDOZA SEPULVEDA
VICTOR M. PEREZ PEREZ
ALDO RUBIO RUBIO
SERGIO D. AGUILAR LARA
IVAN JARAMILLO NUÑEZ
HORACIO AGUIRRE URBINA
GERARDO SERRANO LEON
PAULA LOPEZ MARGALI
JORGE A. GARCIA GALLEGOS
CARLOS J. RAMOS LOPEZ
OSCAR LENIN F.R.
IVAN Y ARMANDO MTZ. C.
EMMANUEL A. VAZQUEZ
ROBERTO GLEZ. MARQUEZ
MARIO A. PADILLA FEYTO
SERGIO DE CARLO GUZMAN
ERIK MTZ. HERRERA
RICARDO Y ALEJANDRO MANZO S.
MANUEL ROMERO ESPINOSA
ARTURO CERDAN ANDRADE
PEDRO AGUIRRE
ISRAEL VELAZQUEZ SUEÑOS
JAIME E. MORA HAROS
JOSE MANUEL JIMENEZ
RICARDO GTZ. RAMIREZ
LUIS E. ORTIZ GTZ.

MARIO PAINT

El cartucho más innovador de los últimos tiempos es Mario Paint. En él podrás hacer todo tipo de dibujos, animaciones y fondos musicales con un mouse que viene incluido con el cartucho. Sin duda es diversión para todas las edades.




C. ITOH

Distribuidor exclusivo de Nintendo para la República Mexicana

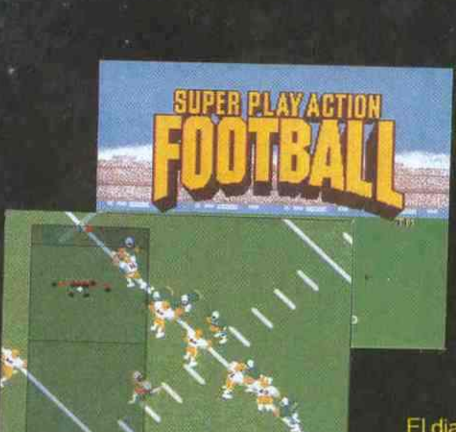
# SUPER NINTENDO
## ENTERTAINMENT SYSTEM



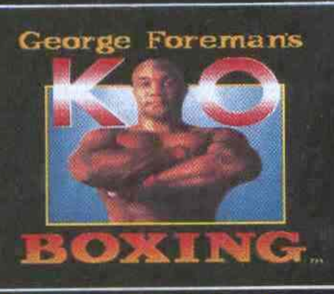

Con Mario Kart podrás entrar al emocionante mundo de las carreras de autos tipo F-Zero, sólo que esta vez dos jugadores al mismo tiempo podrán competir, duplicando así la diversión.



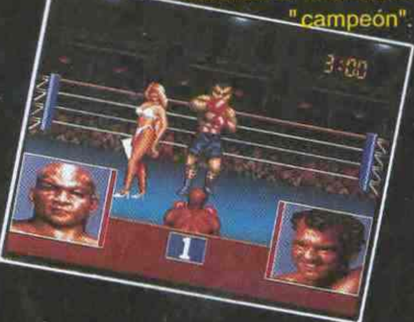





Nintendo ha pensado en los fanáticos del fútbol Americano, ya que este juego incluye más de 24 jugadas, tanto a la ofensiva como a la defensiva, además de que 2 jugadores podrán competir contra los equipos de la NFL.




El más grande, malo y fuerte ha regresado para tratar de ganar el título de los pesos completos, pero para lograrlo primero debe vencer a todos los retadores que se le pongan enfrente y así tener derecho a enfrentar al misterioso "campeón".






El diabólico Drockmar ha amenazado con sumir al mundo en la obscuridad total utilizando el Black Orb. Sólo tú cuentas con el suficiente coraje y valor para impedírselo, pero primero deberás avanzar a través de 50 pisos para llegar a la punta de la torre donde él vive.

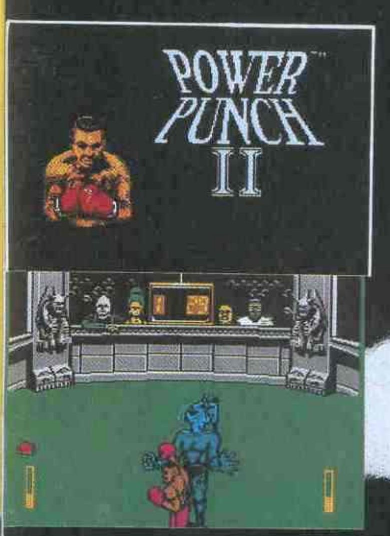
Super Bowling

Este es un súper divertido y emocionante juego donde hasta 4 competidores podrán medir sus habilidades en boliche. Excelentes gráficos y sonidos lo harán el favorito de los aficionados a este deporte.

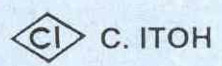



Mientras Bart se durmió al hacer su tarea, las hojas volaron por la ventana empezando así su pesadilla. Un juego con gráficos tipo caricatura y una gran variedad de acción entre escena y escena.






El campeón de los pesos completos ha sido secuestrado por extraterrestres para ver si es cierto que "es el mejor peleador del universo" y así enfrentarse a boxeadores de todas las galaxias de la Confederación Solar de Boxeo. Un juego tipo Punch Out para aficionados a las emociones fuertes.




Distribuidor exclusivo de Nintendo para la República Mexicana

# Nintendo



KRUSTY'S FUN HOUSE

Una muy buena adaptación de la versión del NES al Súper NES, donde debes hacer que todos los ratones que han invadido la casa de diversiones de Krusty sean llevados a las trampas que son operadas por los Simpsons.




Un juego de football americano con la diferencia de que aquí los jugadores son poderosos robots a los cuales les podrás comprar aditamentos según vayas ganando. Incluye una buena cantidad de jugadas que sólo estas máquinas son capaces de realizar.




Ninja Gaiden III es un increíble juego de acción en el que debes ayudar a Ryu Hayabusa a descubrir al asesino de su novia Irene Lew. Sin duda tiene de los mejores gráficos y sonidos que se han visto en Nintendo, eso sin contar la acción sin descanso.




Master Higgins debe avanzar a través de 8 islas llenas de peligros y enemigos.



En esta segunda parte vuelven los ya clásicos movimientos y armas, además de que el grado de diversión ha sido aumentado... al igual que el reto.




La Organización Cobra ha empezado a mandar soldados para provocar conflictos internacionales; es tiempo de que G.I. Joe desarrolle un rápido ataque en su base "Atlantis", en una isla en medio del mar, para detener los planes de esta funesta organización.



# ESTE MES

**HUNT FOR THE RED OCTOBER (SNES)**

El capitán Marko Ramius ha vuelto comandando el submarino nuclear más poderoso "Red October". Su misión es la de cumplir con los objetivos fijados y regresar sano y salvo a su lugar de origen.





**LETHAL WEAPON 3 (NES)**

Una estupenda adaptación de la película al videojuego. Ocean ha mantenido toda la acción y la emoción del film.



**TOM & JERRY (SNES)**

Después de compartir las aventuras de este dúo en el NES y el Game Boy, Tom y Jerry hacen su arribo este mes al formato de 16 bits. Un juego que debes conocer.

**GOAL! 2 (NES)**

Nuevamente el deporte de las patadas hace su arribo al NES con la secuela de este popular juego. Ahora la perspectiva de la cancha ha cambiado y la acción subió de tono. Para 1 ó 2 jugadores.

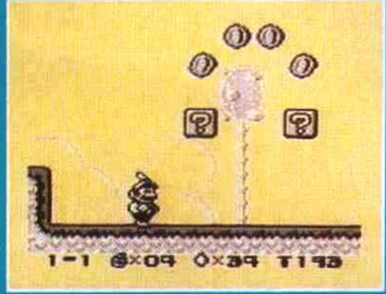
**GUN FORCE (SNES)**

Prepárate para invadir, tú solo o con la ayuda de un amigo, una isla controlada por terroristas. Un juego con increíble acción, gráficos y efectos de sonido; otro gran acierto de Irem.

**SUPER MARIO LAND 2 (GB)**

¡Al fin! Una de las secuelas más esperadas para el Game Boy hace su arribo este mes: Super Mario Land 2.





Este es el juego de más memoria para Game Boy (4 megas), con lo cual te puedes dar cuenta del gran reto que te espera. Sin duda es de lo mejor para este mes.

**TERMINATOR 2 (SNES)**

El futuro está en tus manos, debes controlar a un poderoso T-800 para proteger al futuro líder de la resistencia; John Connors, de un modelo de Terminator más avanzado, el T-1000.



**SUPER MARIO**

Para esos jugadores que gustan de competir en carreras de autos ha llegado Super Mario Kart.

Tal vez al momento de verlo te recuerde a F-Zero, y pienses en no conocerlo más creyendo que es lo mismo, pero no, este juego está completamente mejorado.

Para empezar, esta vez dos jugadores podrán concursar al mismo tiempo en una carrera, ya que la pantalla se dividirá y cada jugador podrá ir checando su posición y contrincantes, independientemente del jugador. Compite en 20 diferentes pistas, divididas en 4 categorías y 2 grados de dificultad.

# LLEGALE A:

### TERMINATOR 2 (GB)

Las computadoras han mandado un poderoso terminator experimental para acabar con John Connors, pero los rebeldes secuestran un T-800 y lo mandan a luchar contra el T-1000. Asume el rol del T-800 y trata de salvar a John del peligro que le acecha.

### LITTLE SAMSOM (NES)



El diabólico hechicero Ta- Keed ha invadido el pacífico reino de Belland, sembrando el caos.

Sólo Little Samson y sus amigos tienen el suficiente poder y habilidad para enfrentarse a tan terrible enemigo.

### HOME ALONE 2 (SNES)

Una vez más vuelve el pequeño Kevin, pero también vuelven Harry y Marv, "los ladrones mojados", sólo que esta vez serán las calles de Nueva York donde se enfrentarán. ¿Podrá Kevin salir triunfador de nueva cuenta?

### FELIX THE CAT (NES)



Felix y su maleta mágica deben rescatar a Kitty de manos del diabólico profesor. con más de 18 escenas y buen grado de diversión, será seguramente de tus favoritos.

### LETHAL WEAPON 3 (SNES)

Para no fallar a la costumbre, Ocean presenta este mes Lethal Weapon 3, para NES y SNES. Ambas versiones contienen el mismo grado de diversión y emoción.

### THE FLINTSTONES (GB)

Debido al gran éxito que tuvo la primera parte de la serie en NES, la gente de Taito nos prepara otro juego protagonizado por nuestro prehistórico amigo. El mismo modo de juego garantiza diversión.



### MICKEY'S SAFARI IN LETTER LAND (NES)

Hi-Tech nos presenta otro juego de su serie educativa. Ayuda a Mickey a capturar las letras y acomodarlas en orden para formar palabras. Ideal para niños que están estudiando inglés

### KART (SNES)

Además de esto podrás intentar hacer las vueltas más rápidas en la opción de Time Trial, ya sea tú solo o contra un compañero, y todos los récords que hagas se quedarán grabados en la memoria de este cartucho con batería, y así presumirás a tus cuates tus vueltas, aparte de enviarlos al Salón de la Fama de Club Nintendo.

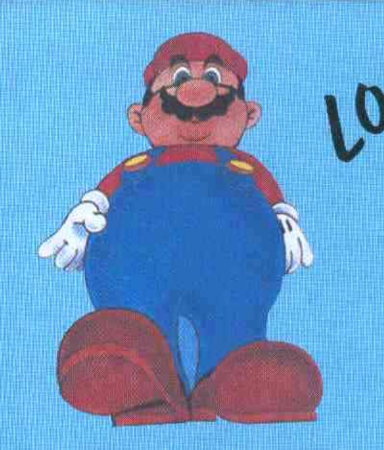
Cuando 2 jugadores realmente gustan de competir pueden entrar al "Battle Mode", donde ambos deberán ponchar 3 globos del contrincante usando las clásicas armas de los juegos de la serie de los Marios.

Este mes llégale a Mario Kart y comprobarás que es un juego muy completo y, sobre todo, divertido.





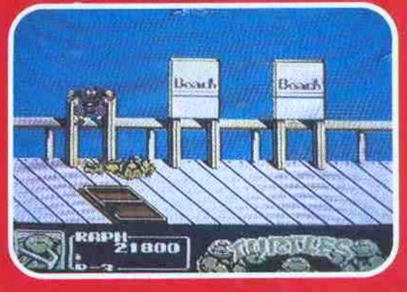




# LOS GRANDES de Nintendo®

RECOMENDADOS POR C. ITOH

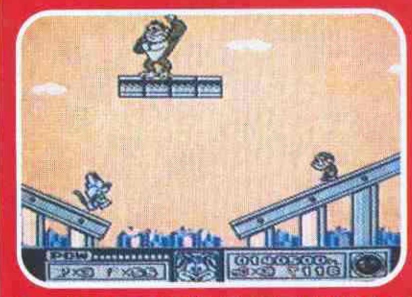
## FAVORITOS



1.-T.M.N.T. III



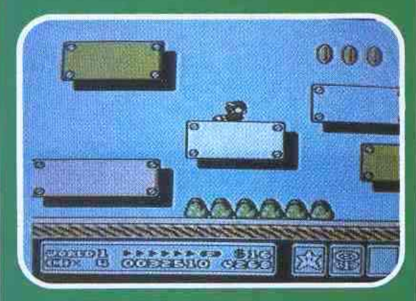
2.-MEGA MAN 4



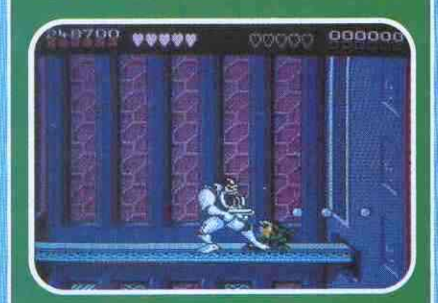
3.-TINY TOON ADVENTURES

4.-THE JETSONS
5.-DARKWING DUCK
6.-GOAL! 2
7.-BATMAN RETURN OF THE JOKER
8.-YOSHI
9.-BART VS. THE WORLD
10.-NINJA GAIDEN III

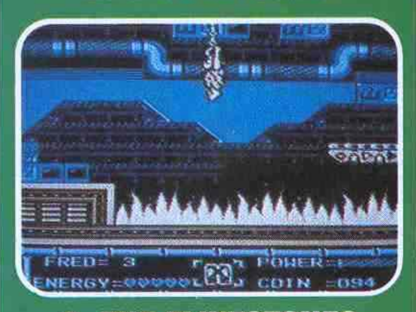
## CLASICOS



1.-SUPER MARIO BROS. 3



2.-BATTLETOADS



3.-THE FLINTSTONES

4.-SUPER MARIO BROS. 2
5.-RESCUE RANGERS
6.-BUGS BUNNY BIRTHDAY B.
7.-PUNCH OUT!!
8.-BATMAN
9.-GOAL!
10.-MEGA MAN 3

## SUPER NES



1.-STREET FIGHTER II



2.-T. M. N. T. IV



3.-SUPER MARIO KART

4.-MARIO PAINT
5.-BART´S NIGHTMARE
6.-CONTRA III
7.-ZELDA -A LINK TO THE PAST-
8.-SUPER ADVENTURE ISLAND
9.-SUPER CASTLEVANIA IV
10.-BATTLE CLASH



# La bola de cristal

Este mes la Bola de Cristal estuvo muy activa, veamos lo que se proyectó en ella.

**SUPER VALIS IV**

Atlus, junto con Renovation, se preparan a lanzar al mercado Super Valis IV (un juego programado por una compañía japonesa llamada Telenet).

Super Valis IV trata acerca de un planeta llamado Giya, que ha sido sometido por el emperador Gallagher, quien buscando expandir sus dominios ataca Vecanty y manda ejecutar a la reina Valna, quedando así Yuko (la antigua guerrera Valis) como reina. Todos creían el reino perdido cuando Lena Brande, una joven rebelde, se ofrece para convertirse en la nueva guerrera Valis.



Super Valis IV es un juego de acción "de lado" que se desarrolla a lo largo de 7 escenas; en cada una encontrarás magias y objetos que te ayudarán.

La acción aquí es tipo "Ninja Gaiden III", aunque con sus respectivas diferencias; la música y los gráficos son buenos, así como la acción. Un juego digno de esperarse, conocerse y ¡por supuesto! jugarse.




**KONAMI**: Más para NES

Dentro de poco veremos 2 excelentes títulos de Konami para el NES.

Batman Returns: Ciudad Gótica necesita otra vez los servicios del caballero de la noche: Batman.

Después de haber derrotado al Jocker, ahora el encapuchado debe enfrentarse a otro de sus más peligrosos enemigos: El Pingüino.

Konami promete que este juego será un hitazo, ya que ha puesto a un gran equipo de creativos y diseñadores gráficos a trabajar en este juego.




**TINY TOON ADVENTURES 2**

Creemos que la primera parte de este juego es uno de los más conocidos y mejores en lo que a gráficos y movilidad se refiere; pues bien, Tiny Toon Adventure 2 viene con todos estos aspectos mejorados, pues en vez de ser 3 personajes a escoger serán 5, todos con distintas habilidades y movimientos. En esta ocasión nuestros amigos se han perdido en un parque de diversiones de Locolandia y deben encontrar el camino de regreso a casa a lo largo de 6 escenas donde, a pesar de estar lejos de la ciudad, no quiere decir que sus más acérrimos enemigos no estén cerca.

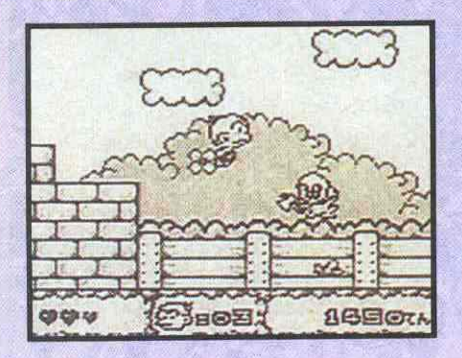



**BONK'S ADVENTURE (GB)**

Hudson Soft está trabajando en la introducción a Nintendo de un famoso héroe, oficial de otra compañía de juegos de 16 bits; aunque todo esto quedaría "en familia", ya que Hudson Soft es la compañía que más juegos produce para este sistema con un promedio de 80 a 90% de los juegos que son hechos al año en Japón.

Bonk es un pequeño cavernícola de quien realmente podemos decir que es un "cabeza dura",

ya que no habiendo otro tipo de armas en la era prehistórica debe usar su cabeza para atacar a sus enemigos, y sí que ha vencido dinosaurios de gran tamaño. La introducción de este personaje nos da gusto a los jugadores de Nintendo, aunque también nos parece extraño, ¡imagínate! ¿qué pensarías si vieras Super Mario Bros. 4 o Super Mario World en algún otro sistema de 16 bits que no sea el SNES?

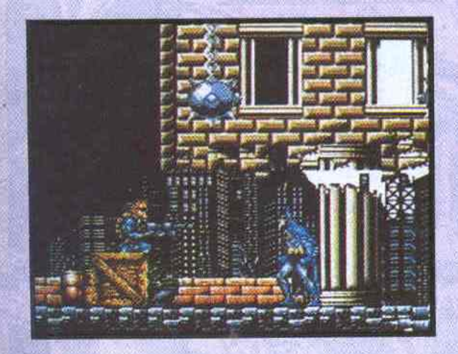


**BATMAN: REVENGE OF THE JOKER**

Malas noticias.

Si tú eres un fan de Batman: Return of the Joker y estabas esperando la adaptación de este juego para SNES, ésta es una mala noticia; Sunsoft está considerando muy seriamente el cancelar este proyecto en sus planes futuros.

Nuestros contactos en Sunsoft nos informaron que es muy probable que este juego no salga (aunque todavía quedan posibilidades).



**¡MAS PARA EL MOUSE!**

Estamos seguros que todos aquellos que son propietarios del Mario Paint y Mouse, no han extrañado que haya más cartuchos en los que se pueda usar el Mouse, ya que Mario Paint es un cartucho que llena todas las "necesidades" de uso de esta herramienta del SNES.

Pero para aprovechar aún más el uso del Mouse, algunas compañías han decidido poner opción de uso del Mouse en sus juegos. Un claro ejemplo de esto es el juego Populous II, que al parecer va a salir bajo producción de Electronics Arts, Imagineer y Bullfrog.



Al igual que en la primera parte, aquí también deberás crear tierras para que todos los habitantes vivan en paz, pero esta vez debes luchar contra dioses que causarán todo tipo de daño mediante fenómenos naturales que tú debes combatir.

Se tiene pensado en utilizar 10 megas de memoria para este juego. Deberás estar pendiente pues seguiremos informando si ocurren cambios.

También se rumora que otro título que puede emplear el Mouse es "Sim Ant" de Maxis (los creadores de Sim City y Sim Earth), donde debes organizar una colonia de hormigas para que vivan en armonía. Como te podrás dar cuenta, los juegos R.P.G. y los de estrategia serán de los más beneficiados con el Mouse, pero no te desanimes si a ti no te gustan este tipo de juegos, ya sabes que hay gente creativa en todas la compañías de videojuegos.

**NOTICIAS DE JAPON**

Quizá para muchos no sea novedad el saber qué tipo de juegos son los que más les gustan a los japoneses, pero si tú no lo sabes déjanos decirte que los juegos R.P.G. siempre han sido los favoritos de los videojugadores de ese país, tanto así que el juego que desbancó a Street Fighter II del primer sitio de popularidad en esa lejana nación fue un R.P.G. ¡¡de fútbol!! de la compañía Tecmo, y esto ocurrió a sólo 2 meses de que Street Fighter II llegara al primer lugar. (y decimos "sólo 2 meses" porque tú coincidirás con nosotros que Street Fighter II es un juego que estará en el gusto del público americano por mucho tiempo).




**Este es el juego que desbancó a Street Fighter II del gusto del público japonés, si llega a América seguramente se conocerá como "Tecmo Cup Soccer III".**

Probablemente a muchos les parezca ridículo que este juego R.P.G. (y de fútbol), así como otros, tengan más aficionados que algunos tipos de juegos que aquí son muy gustados como Contra III: The Alien Wars (Contra Spirits en Japón) que casi pasó desapercibido y aquí es un hitazo.




**Dragon Quest V: Sólo Street Fighter II fue más esperado en lo que va de 1992.**

## ¡FLASH DE ULTIMA HORA!

Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo Co. Ltd., realizó 2 importantes anuncios en el Shoshinkai Software Show en Tokio, Japón.

El primero es el del lanzamiento del chip "Super effects" o "Super FX chip", un chip creado con la tecnología RISC, que hace posible la creación de efectos reales en 3D, como textura de los mapas, volumen de gráficos, con lo cual ya no parecerán simples dibujos. Gracias a que este chip es un poderoso Co-procesador matemático podrás dar volumen a los gráficos ¡imagínate! si es sorprendente lo que ahora hace el SNES, cuando salga este chip no creerás lo que verás.

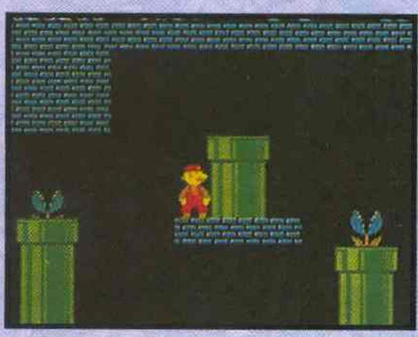
El segundo anuncio es acerca de CD de SNES, al que se ha decidido acoplar un poderoso procesador multifunciones de 32 bits, dando así un gran paso adelante en lo que a tecnología en videojuegos se refiere y superando de paso a los demás CD para videojuegos del mercado. Ahora imagina los dos procesadores trabajando al mismo tiempo (SNES=16 bits + SNES CD 36 bits). No cabe duda que hablando en presente y a futuro, Nintendo siempre es lo mejor. En el pròximo número te daremos más información sobre estas interesantes noticias.

### "SUPER MARIO BROS. U.S.A."

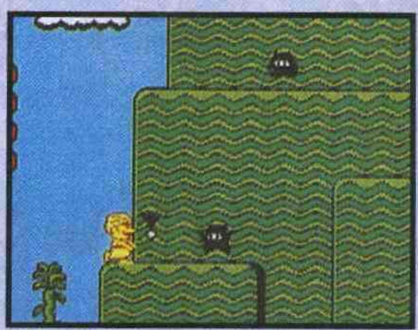
En Japón esta a punto de salir la versión que nosotros conocemos como Super Mario Bros. 2; esto es porque en Japón la historia de Super Mario Bros. es diferente. Originalmente el juego que noso-



tros conocemos como Mario Bros. 2, allá es llamado Doki Doki Panic, sólo fueron agregados los personajes de Mario Bros. y... listo, super Mario Bros. 2 al instante.



Este es el "verdadero Super Mario Bros. 2 en Japón, una versión parecida a la primera pero más difícil.



Doki Doki Panic es un juego donde el héroe es un pequeño árabe que lucha por rescatar a los habitantes de su pueblo que han sido secuestrados. Tal vez parezca igual que Mario 2, pero la incursión de los 4 personajes cambió todo el chiste del juego.



# LOS GRANDES de GAME BOY




### 1.-SUPERMARIOLAND II

Este nuevo juego se ha apoderado rápido del primer lugar. No cabe duda de su calidad en gráficos y sonidos.




### 2.-KIRBY'S DREAMLAND

Kirbys se mantiene dentro de la lista de popularidad por una razón: es divertido y emocionante.




### 3.-SUPERMARIOLAND

Después de casi un año de permanencia en el gusto de los videoju-gadores, este juego cede terreno, pero no desaparece.

**4.-THE JETSONS**

**5.-T.M.N.T. II**

**6.-BART´S ESCAPE FROM CAMP DEADLY**

**7.-TINY TOON**

**8.-MEGA MAN II**

**9.-BATMAN RETURN OF THE JOKER**

**10.-YOSHI**

# EL CONTROL DE LOS LECTORES

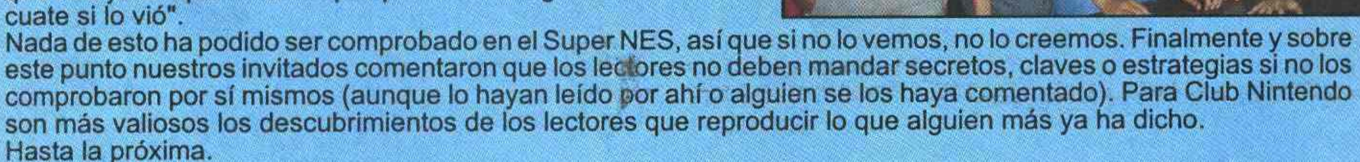
Sin duda Street Fighter II es el fenómeno de los videojuegos, todo mundo quiere saber algo o decir algo sobre este increíble juego. Por eso esta vez elegimos 8 cartas de nuestros lectores para invitarlos a que nos platicaran sus puntos de vista sobre la revista y también sobre el juego más importante en la actualidad: Street Fighter II, así como su opinión sobre el Capcom Power Stick Fighter (CPS Fighter).
Los asistentes fueron: Emilio R. López, Ildefonso Ortega, Moisés Urenda Lizárraga, Paul Jurado, David Emiliano Jiménez, Abel Béjar Domínguez, Francisco Villegas y Pablo Boy Sánchez.
Las opiniones sobre Club Nintendo las analizamos y aplicamos cuando es posible, pero como ya hemos hablado de ellas en números anteriores, vayamos directo al punto.

*Después de probar el CPS Fighter ¿Qué opinas de este control?*

Todos coincidieron en que está muy bueno y que era necesario un control así para jugar Street Fighter II como se debe. Hubo quien opinó que los botones estaban muy separados entre sí, pero la mayoría no estuvo de acuerdo con esta opinión.
Aunque el control se siente que "sí responde", opinaron que es necesario acostumbrarse un poco más a él para tener mejor control sobre los personajes. Club Nintendo, respondiendo a la pregunta de Moisés, les comentó que en el duelo Pambid-Axy la primera de las 3 peleas la ganó Pambid y las 2 siguientes Axy, quien nunca había jugado con el CPS Fighter. A lo mejor Pambid le dio chance porque él ya estaba muy acostumbrado al control pero de todos modos se dio una excelente exhibición.
También 3 de los lectores sintieron muy ligera la palanca y les daba miedo dañarla (ellos son muy jugadores de Arcadia), aunque nosotros les comentamos que después de probar el control hemos comprobado su solidez y resistencia.

*La segunda pregunta:*
*¿Cuál es tu personaje favorito?*

BLANKA con sólo un voto porque saca estrellas rápido.
ZANGIEF tiene un punch fuerte.
RYU y KEN simplemente porque caen bien y están acostumbrados a pelear con ellos.
GUILE sin duda fue el preferido entre los 8 por su variedad de movimientos, tiene distintos poderes, es el más completo y muy rápido.
Ante las preguntas sobre trucos de apagar la máquina, la estatua, si sale Sheng Long (ver Dr. Mario), si se pueden escoger los 4 últimos jefes y cosas como éstas, muy conocidas en Arcadias, Club Nintendo les comentó que recibimos muchas cartas en las que nos juran que sí salen porque "a un amigo sí le salió" o "un cuate si lo vió".



Nada de esto ha podido ser comprobado en el Super NES, así que si no lo vemos, no lo creemos. Finalmente y sobre este punto nuestros invitados comentaron que los lectores no deben mandar secretos, claves o estrategias si no los comprobaron por sí mismos (aunque lo hayan leído por ahí o alguien se los haya comentado). Para Club Nintendo son más valiosos los descubrimientos de los lectores que reproducir lo que alguien más ya ha dicho.
Hasta la próxima.





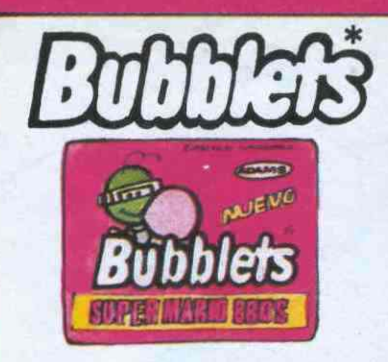



En nuestro próximo número la esperada primera parte del Curso Nintensivo de The Legend of Zelda "A Link to the past". Cómo dibujar a Guile en Mario Paint. Consejos y estrategias para correr en Super Mario Kart... y en Street Fighter II: Dhalsim; Curso Nintensivo de River City RANSOM y muchas respuestas a Maniac Mansion.





























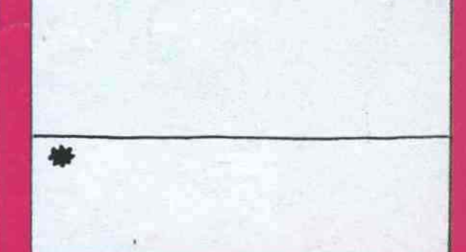











* INVENTA TU PROPIO FINAL

Tu también puedes atrapar a Super Mario Bros MR, búscalo dentro de tus Bubblets.*

# Así es la gente Panam

## incansable.

Por eso usa tenis Panam. Y además porque son cómodos, de moda y más durables; por su calidad, su precio...¡ah! y por ser Panam, los tenis con mayor variedad de diseños y colores.

¡Para usar siempre y en todas partes!




tenis
PANAM MR

AÑOS DE 30 CALIDAD